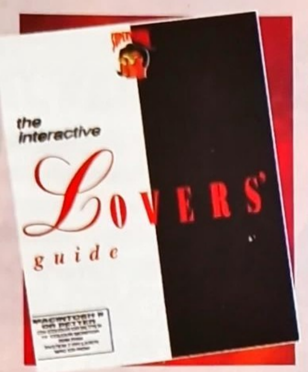


OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 19
La única revista especializada sólo en juegos para PC
Demo jugable de
PETER PAN,
fantasía en tu PC.
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA CUARTA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
UN POSTER ASTUTO:
SAM&MAX
NORGE
CANADA
COMO TERMINAR:
ISHAR II
ULTIMA VII: THE SERPENT ISLAND
Lillehammer '94
STAR WARS
REBEL ASSAULT
WINTER OLYMPICS
LA MEDALLA A TU ALCANCE
Rebel Assault:
FUERZA ESTELAR
CONCURSA CON NOSOTROS: ENCUESTA
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 201261 00019

ERBE Nº 1 EN PC/CD-ROM



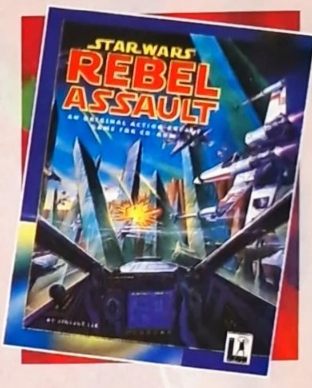
Guía basada en el exitoso programa de vídeo del Dr. Andrew, en el que se presenta información y ayuda para tener una vida sexual sana. Pruebas psicométricas le permitirán realzar la relación y comprobar la compatibilidad de la pareja.

CD ROM (PC/MAC)

PC/PC • CD-CDROM

Los Edison ha las andadas... El mutante tentáculo morado del Dr. Fred quiere apoderarse del mundo y sólo tú puedes detenerlo. Viaja a través del tiempo con tres estrafalarios personajes en esta loca aventura.

Controla cualquiera de los 4 vehículos de "La Guerra de las Galaxias" en una amplia gama de emocionantes escenarios de combate, en este título de LucasArts desarrollado exclusivamente para CD-ROM.



¿Quién se esconde tras el antiguo secreto de la Daga de Amon Ra? Laura Bow, periodista novata de un conocido periódico de Nueva York, deberá encontrar la solución ¡Y mejor que sea rápido! ¿Serás capaz de descubrir lo que se esconde detrás de la Daga antes de que el asesino descubra tus intenciones?



PC/PC • CD-CDROM



PC/PC • CD-CDROM

Eres Jake Ryan, un policía motorizado. Han pasado diez años desde que ocurriera el asesinato de tus padres, un caso nunca resuelto a pesar de las pruebas presentadas. Junto con el socio de tu padre, comienzas a hilar información olvidada. Enfocando tu pasado nuevamente, la línea entre justicia y venganza empieza a tambalearse.



PC/PC • CD-CDROM

Toda la acción de esta aventura se desarrolla en la mansión Decreto, cuya maldición se debe al suicidio del pintor Jeremy Hartwood. Deberás averiguar qué pasó en la casa, por qué está hechizada y cómo quitar el encantamiento, tomando el papel de su nieta Emily o de un detective privado, Edward Camby.

LA PIRATERIA ES DELITO



ERBE MULTIMEDIA

ERBE/MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57 - 28045 Madrid
Tel.: 539 98 72 - Fax: 528 83 63

Y también:

Nuestros anunciantes:

OK PC LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA PC

Año nuevo, vida nueva. Por eso en OK PC publicamos una encuesta/concurso con la que esperamos que la revista se adpate más a tus necesidades. No dejes de rellenarla y seguro que eres uno de los afortunados a los que les regalaremos juegos.
Las olimpiadas de invierno ya están apunto de meterse en casa por la tele y por eso sale **Winter Olympics**, un juegazo con el que podrás practicar todos los eventos y convertirte en el mejor deportista olímpico. De nuevo veréis que en este número hay un montón de t´tiulos en CD y es que es la nueva moda. Hay que destacar a **Rebel Assault-CD** que propone toda una Guerra de la Galaxias en PC. **Man Enough-CD** es toda una aventura social en la que la picaresca y bien hacer serán las claves del éxito. Si te gustan las películas de Drácula no debes dejar pasar a **Dracula Unleashed-CD** con el que dudarás si juegas o ves una película. En cuanto a juegos de aventuras hay que destacar la aparición de **Sam&Max** que lo promete todo: entretenimiento, risas, música, etc. Otra de las superaventuras del mes es el divertido **Simon the Sorcerer** en el que un muchacho se verá obligado a ser mago en un mundo de fantasía.Si te gustan las carreras de coches tienes lo último, **Indy Car Racing** que es todo un derroche de medios para que sientas el asfalto con tu PC. La película Terminator-2 hace su aparición con dos juegos; uno arcade como el que ya conoceréis de las maquinitas y otro como juego de ajedrez animado de esos que da gusto comerse una ficha enemiga. Los **Lemmings** vuelven al ataque y se ponen el gorro de Papá Noel para conseguir que nos sigamos rompiendo el coco. Si quieres lo último en estrategia echa un ojo al artículo **The Blue & Gray** donde podrás revivir una de las más sangrientas guerras civiles de la historia moderna. Otras sorpresas te esperan en este número, pero no te las quiero desvelar así que ponte manos a la obra y disfruta de nuestra revista.

Peter Pan
Fantasia y diversión

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:
PC 286 o superior, 640 Kb de RAM libres
Disco duro, **unidad de disco**: *3 1/2"*,
Tarjeta gráfica: VGA
Tarjeta de sonido: Opcional.
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea **INSTALL**., sigue las instrucciones que aparezcan en tu pantalla. Luego, teclea **START** para ejecutar la demo. No puedes ejecutar la demo desde el disquete ya que te daría un error de falta de archivo. Instalala en tu disco duro para disfrutarla a tope.





Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Adjunto Director Editorial: Saúl Braceras.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Colaboradores: José Emilio Barbero, Ángel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Felipe Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez.
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.

Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Editorial Nueva Prensa, S.A.
Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Suscripciones: Carmen Marín. Tel.: 457 53 02/52 03/56 08 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain II 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe, Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.





ARCADIA

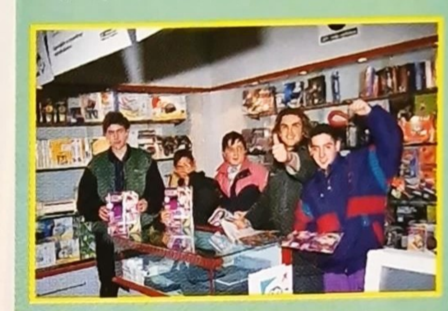
AL CARRO DEL CD-ROM

Cantidad de nuevos títulos están saliendo de las manos de Arcadia, de ellos muchos están en el formato CD-ROM. Para empezar, tenemos el juego Return To Zork-CD una aventura con una excelente selección de actores de Hollywood, más de una hora de diálogos de viva voz y multitud de escenarios por los que tendrás que viajar en tu lucha contra las fuerzas del mal. Jurassic Park-CD es una adaptación a este soporte de la versión en disquetes, pero con una banda sonora durante el juego en formato CD-Audio de las que ponen la piel de gallina.

Por último Lord of the Rings-CD es una adaptación de este clásico juego de rol que revive las aventuras de Frodo y su grupo en la búsqueda de la destrucción del poderoso "Anillo". La versión en CD-ROM incluye una banda sonora mejorada, multitud de efectos sonoros nuevos calidad CD-Audio y una excelente presentación en video digital en la que se introduce toda la historia.

CONCURSO Y DIVERSION

El pasado día 30 de diciembre tuvo lugar la reñida final, en el centro de Galerías de Goya, del concurso organizado conjuntamente por Proein y Galerías. Los cinco mejores clasificados y sus respectivas puntuaciones en el pinball Odyssey fueron:



1. Juan Carlos Jimenez Vadillo 12.090.000
2. Luciano Fernandez 6.450.000
3. Francisco Temprano Gil 5.000.000
4. Rudy Meyer Dainow 4.160.000
5. Juan Lizona Martinez 2.210.000

Entre los diez mejores estaba Gemma de la Paz, la única chica clasificada, que quiso demostrar que también ellas saben darle caña al PC. Desde aquí queremos animaros a todas a que participéis más en este mundo de diversión que son los juegos de PC.

DRO SOFT

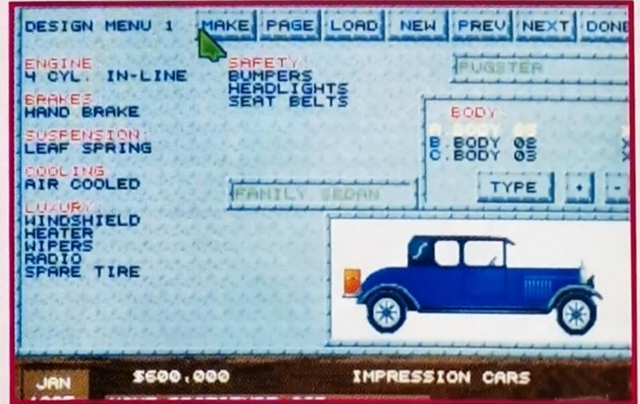
BAOFORGE, LO ULTIMO EN TECNOLOGIA

Gracias al esfuerzo de la empresa Origin de crear juegos más y más reales, se está desarrollado Baoforge, que utiliza el nuevo Editor de Cuerpos. Con este editor, se pueden crear personajes tridimensionales realistas con la novedad de poder sufrir transformaciones tipo Terminator-II, esto le da una gran ventaja gráfica sobre el resto de juegos de rol del mercado. En Baoforge manejarás un actor tridimensional sintético en el mundo "Dédalo entre los Mondites" y tendrás que adivinar quién eres y cual es tu misión tipo Desafío Total.

IMPRESSIONS

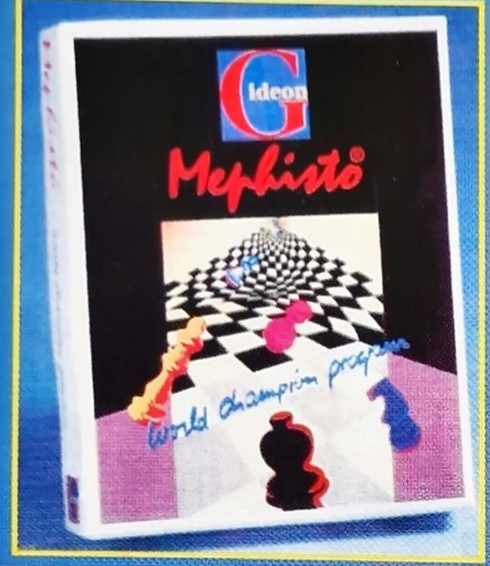
UN SIMCITY DE COCHES

De los creadores de Air Bucks, llega lo último en simulación de automóviles. Con DETROIT puedes diseñar coches y ir recaudando beneficios, o pérdidas, hasta crear tu imperio al más puro estilo Henry Ford, empezando en el año 1908 y terminando en 2008. Se puede diseña, investigar nuevas tecnologías, comenzar la producción, estudiar ventas y mercado, seleccionar en que medios pondrás publicidad, etc. Te enfrentarás con tres oponentes controlados por el ordenador que no te pondrán las cosas fáciles.



ERBE)

ERBE DA UN JAQUE

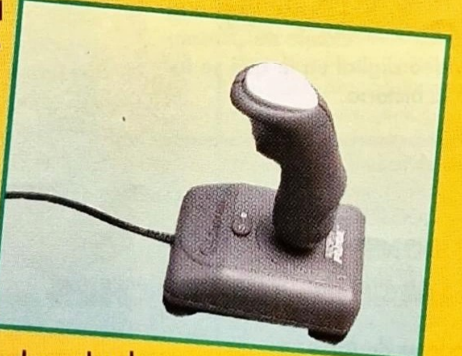




La compañía ERBE/MCM Software da todo un jaque de ajedrez firmando un contrato de distribución en exclusiva con la compañía HG. Los dos primeros títulos de dicha Casa que se distribuirán son dos juegos de ajedrez: Mephisto Gideon y Mephisto Genius.

Mephisto es el programa de ajedrez que ganó en 1993 el campeonato mundial de ajedrez entre ordenadores en Munich.

JOYSTICKS DE ERBE



La distribuidora Erbe lanza al mercado dos nuevos modelos de joysticks.

El primero se llama "My" Joystick y está pensado para ser el primer joystick que utilice un niño, para ello, se ha creado un modelo de reducido tamaño que el niño pueda utilizar cómodamente y se ha utilizado un plástico más duro de lo normal. Por cuestiones de comodidad se ha dotado al joystick con un switch que permite intercambiar las funciones de los botones del joystick para seleccionar la más cómoda.



El segundo modelo es el Night Force. Es un modelo profesional ideal para simuladores debido a su suave manejo. Los botones de fuegos están en la propia palanca de control y tienen un gran tamaño para facilitar los disparos en las posiciones más difíciles. Cuenta con disparador automático seleccionable y con ajustes vertical y horizontal para corregir los problemas de desajuste en pleno juego.

MICRONET

CULTURA EN TUS MANOS



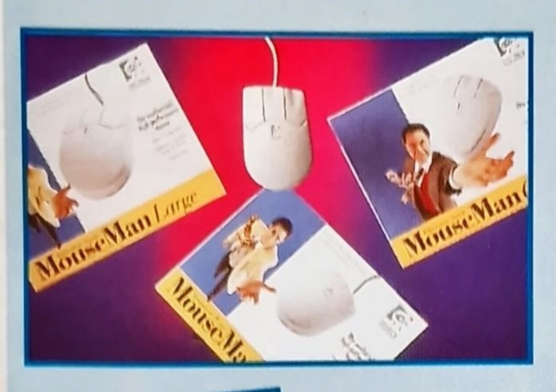
La empresa Micronet ha lanzado al mercado una colección de títulos en CD-ROM de incalculable valor cultural. Todos funcionan bajo Windows 3.1 a 640*480*256 colores y están en castellano para facilitar al máximo su utilización.

* Palacio Real: Es una visita al Palacio Real de Madrid que incluye más de 1000 imágenes a color y más de 12 horas de narraciones sonoras en castellano. Se puede hacer un zoom para ver detalles de la salas, ver salas que suelen estar cerradas al público, escuchar sus melodías, saltar de un lugar a otro a través de un mapa; toda una visita desde el PC.

* Centro de Arte Reina Sofía: Es un visita a este museo en el que podemos ver las biografías de

LOGITECH

RENOVARSE O MORIR



Logitech actualiza sus gamas de dispositivos de señalización y sonido dotándoles de más prestaciones.

*MouseMan: Amplía su garantía de dos a tres años. Se mejora el hardware dotándolo de una nueva bola más pesada para conseguir mayor precisión y control. Los botones del ratón tienen un mejor posicionamiento y son más sensibles. Se incluye un conector para puerto de ratón y un adaptador para puerto serie.

*AudioMan 1.1: Se ha mejorado el software y ahora incluye AudioMan Annotador (útil de grabación), AutoEditor (editor de sonido) y BeST Speech Readout (para la lectura de textos). Además se le dota de soporte MIDI para el entorno Windows gracias al MIDI Mapper.

*SoundMan 16 1.1: Esta tarjeta, compatible Sound Blaster y Adlib, incluye ahora diversos programas multimedia. Icono Heart-It que permite personalizar los iconos de Windows con sonido. Screen Crace crea animaciones con sonido y MCS MusicRack transforma el PC en una cadena Hi-Fi ya que permite la grabación en estéreo.

QUICKIT

SIMPLICIDAD Y POTENCIA



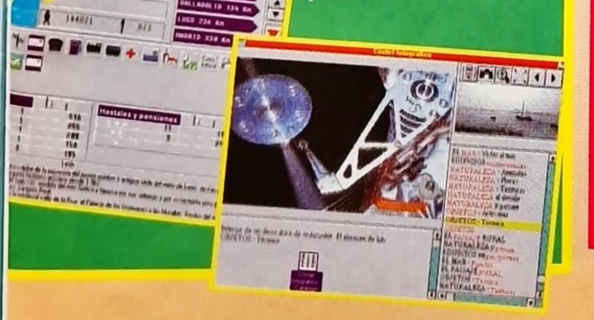
De la mano de Erbe nos llega QuicKit, un entorno gráfico e intuitivo creado por Topo Soft donde todas las labores cotidianas de gestión del PC se simplifican al máximo. A través de este programa podremos copiar archivos, borrarlos, ejecutarlos, moverlos, crear directorios, comprimir archivos en formato LZH, descomprimirlos, ver archivos de texto y gráficos, editar archivos (incluso ejecutables en hexadecimal), formatear discos, copiar discos de una sola pasada, copiar discos de diferentes formatos, recuperar discos dañados, diagnosticar discos, imprimir archivos, saber como tenemos configurada la memoria, usar una calculadora, etc...

Por si esto os parece poco el programa incluye toda una colección de salvapantallas automáticos y crea un entorno gráfico igual al de nuestro PC y periféricos, por ejemplo, crea un dibujo de la caja del ordenador idéntico al que tengamos, con cada unidad en su sitio para que así no tengamos que saber ni el nombre de las unidades. ¿Alguien da más?

los artistas y sus diversas obras expuestas a pantalla completa. El CD-ROM incluye una base de datos en la que es posible informarse de toda la documentación existente en el museo pero a la que por desgracia no hemos conseguido acceder.

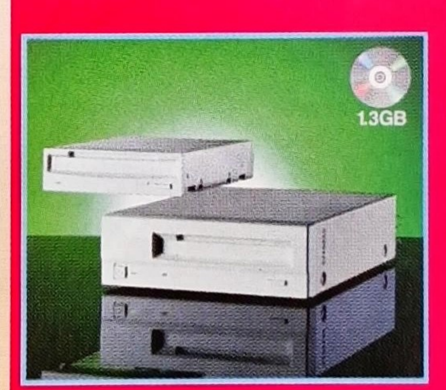
* Camino de Santiago: Toda una guía para el peregrino con información de hoteles, pensiones, número de camas, teléfonos de interés, monumentos a visitar, oficinas de correo, distancias entre provincias, cines, etc.

* Cóctel fotográfico: Es un cóctel de imágenes que pueden ser exportadas en los formatos más comunes como TIFF, PCX, BMP y JPEG. Son unas 200 fotos en alta resolución clasificadas según diversos temas para utilizar en presentaciones, trabajos, diseño, etc.

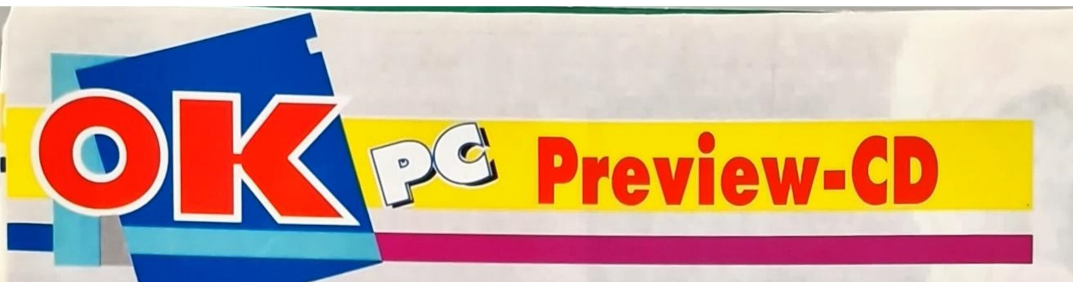


SONY

ALMACENAMIENTO MASIVO

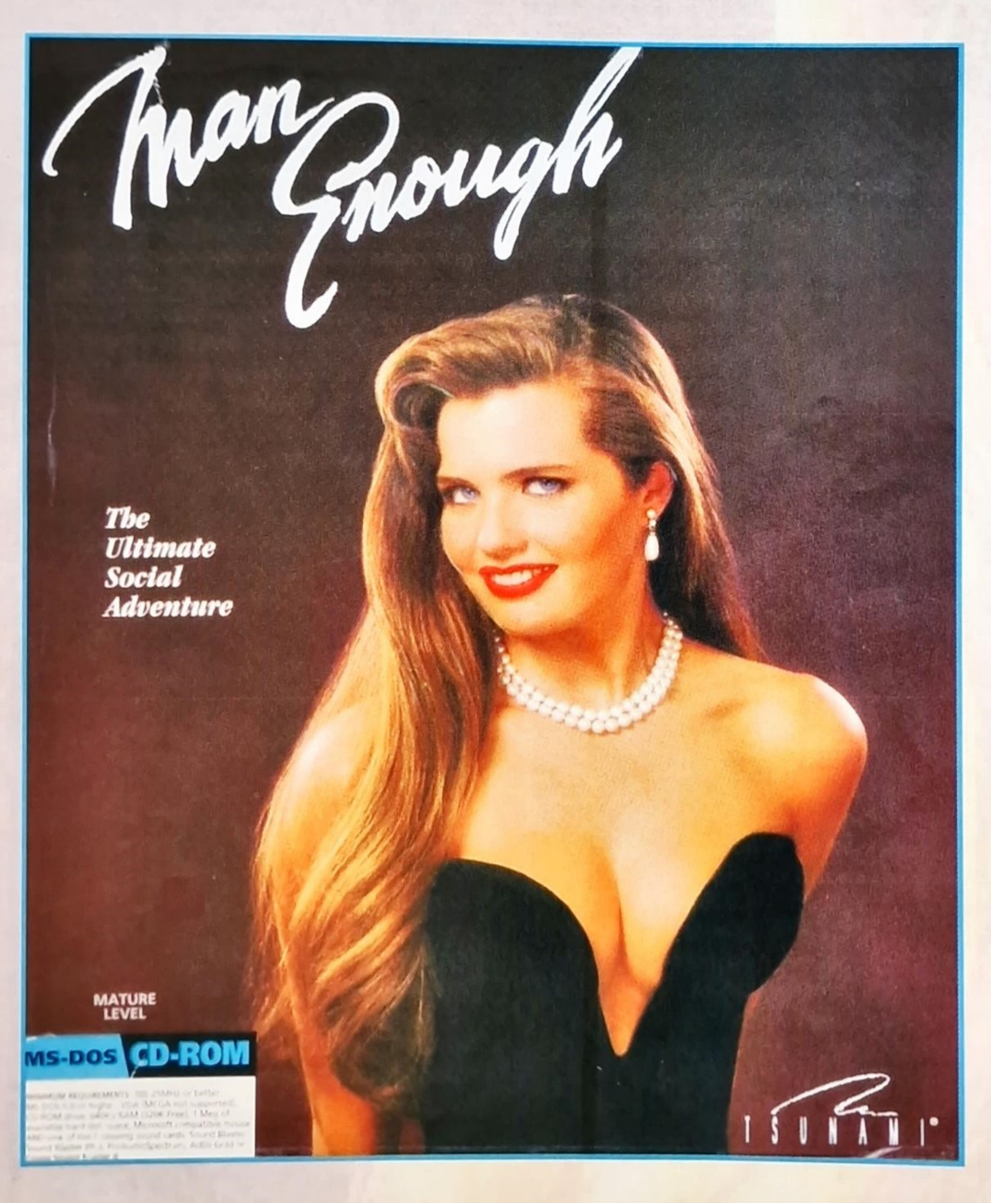


SONY anuncia la comercialización de su nueva generación de discos ópticos de 5.25" con una capacidad de 1.3 Gb, un tamaño de 1/2 de altura permite integrarlo en cualquier PC. Otras de sus características son: tiempo medio de búsqueda de 40 mseg, velocidad máxima de transferencia de 2 Mb/seg, buffer de 1 Mb, MTBF (tiempo medio entre fallos) 40.000 horas y un precio recomendado de 415.000 pts.



- OK Preview: MAN ENOUGH
- Compañía: TSUNAMI MEDIA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

CITAS CALIE





Quién no ha soñado alguna vez en tener bajo su control el tiempo para en caso de meter la pata poder echar un paso atrás. Y quién no se ha planteado lo fácil que podría ser ligar en esas circunstancias. Lo que vas a tener en breve en tus manos nos es ni más ni menos que ese sueño.



Parecía un día cualquiera y para romper la monotonía decidí que al salir del trabajo me iría a tomar unas buenas cañas a mi salud, ya que por aquel entonces yo era un tipo solitario.

LA SUERTE EN TUS MANOS

Estaba terminando mi quinta caña cuando un personaje divertido se me acercó, pensé en echarle de mi mesa pero antes de

NTES

que pudiera decir nada él me empezó hablar. Mientras hablaba, multitud de chicas "Top" se le acercaban y preguntaban si tenía algo que hacer esa noche y él se permitía el lujo de decidir. ¡No dejaba nada para el resto de los solitarios del bar!

Tras unos minutos de charla, me dio una tarjeta del *Man Enough Dating Service*, un servicio de citas que dirige la hermosa y sensual Jeri. No te voy a contar cómo me fue a partir de ese día, ni las peripecias que tuve que hacer para conseguir que cada una de las citas que me dió fuese completamente satisfactoria, ni lo que le gustaba a cada chica, ni la picaresca, ni... Todo lo deberás ir aprendiendo tú mismo.

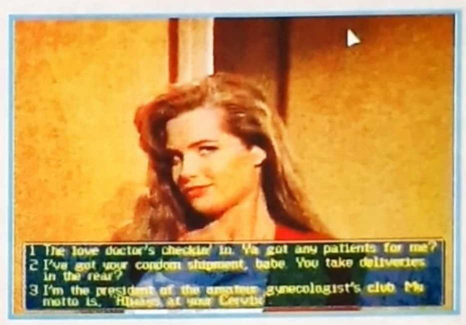


UN DIA DE CAZA

Tras conseguir que Jeri te de la dirección del gimnasio, te diriges al mismo y te encontrarás con cinco provocativas chicas para todos los gustos, desde la más salvaje hasta las más romántica. Cada una tiene sus gustos y odios; es necesario que antes de intentar ligarte alguna, te leas su ficha y aprendas algo sobre ella para que así la puedas sorprender y conseguir que pase lo que tanto deseas. Cada ligue se divide en varias fases:

* **Fase 1:** Tras seleccionar tu chica del gimnasio, estableces el contacto visual y te pones a charlar, si consigues interesarla te dará su número de teléfono. La información de la ficha se-

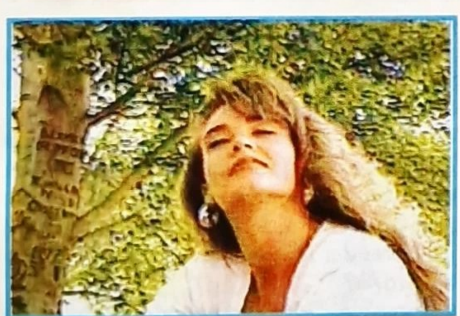
















rá esencial en este instante o te darán calabazas.

*** Fase 2:** En este momento deberás demostrar tus encantos hablando por teléfono para conseguir una cita. Lo mejor de esta fase es que siempre las pillas en momentos íntimos muy agradables a la vista.

*** Fase 3:** Según la chica que hayas elegido irás a sitios diferentes, puedes volar en una avioneta y demostrar tus dotes de buen "piloto"; puedes ir al campo y ver lo "bella" que es la naturaleza; luchar "a muerte" en un *paintball*, etc. Lo importante será que os divirtáis y conseguir que la víctima de vuestros vampíricos objetivos sucumba a vuestros encantos.

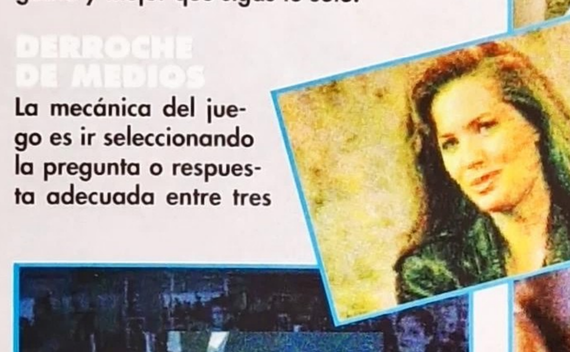
*** Fase 4:** Bueno, si has llegado hasta aquí es que estás a punto de conseguirlo y mejor que sigas tú sólo.





DERROCHE DE MEDIOS

La mecánica del juego es ir seleccionando la pregunta o respuesta adecuada entre tres posibles opciones, si aciertas verás que la chica te sonríe y muestra interés y si fallas verás como se enfada o pone cara de sorprendida. Si consigues los suficientes aciertos irás pasando por las sucesivas fases del juego.



Los gráficos son VGA, a pantalla completa cuando se trata de imágenes estáticas o en una pequeña cuando se trata de alguna de las numerosas películas en vídeo digitalizado. Para que os hagáis una idea de la gran cantidad de imágenes y vídeos que incluye el juego, os diré que el juego se presenta en dos CD-ROM que os darán horas y horas de juego.

En el sonido tampoco se ha querido racanear y se nos ofrece un sonido digital en calidad CD con numerosos temas según la situación en la que nos encontremos. Por ejemplo en los momentos finales de una cita se nos amenizará la acción con el famoso "Bolero de Ravel". En cuanto a las conversaciones con las chicas, tenemos la opción de que sólo se escuchen de viva voz, que sólo se lean en texto o una mezcla de ambas que es lo más recomendable para los que tengan un nivel medio de inglés, ya que además les permitirá practicar un montón el oído, y es que... ¿quién no ha oído que la mejor manera de aprender idiomas es ligar con una extrajera/o?





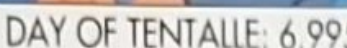


Como veis el juego es todo un derroche de medios para darnos lo que se autodenomina "La primera aventura social interactiva" que aparece frente a nuestro PC, así que ya sabéis, no lo dudéis y... ¡a ligar que son dos días!.

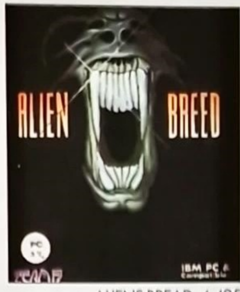
ENRIQUE MALDONADO

RSO *Store Games*





DAY OF TENTALLE: 6.995



ALIENS BREAD: 4.495

SIMON THE SORCERER: 3.720



METAL LACE: 5.800

NACIONALES

7 CITIES OF GOLD	4.395
7 GUEST	12.295
AMAZON	6.095
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
A.TRAIN	4.495
BATMAN RETURNS	5.275
CAMPAIGN 2	6.995
CASTTLE II	6.150
COBRA MISSION	5.195
CYBERRACE	6.095
DARK SUN	7.900
DAY OF TENCACLE	6.995
DRACULA	4.395
DUNE CD	7.895
EYES DE BEHOLDER III	6.995
FANTASY EMPIRES	6.150
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
F-15 III	8.490
GOAL	4.830
GLOBAL DOMINATION	4.800
HUGO 2	5.800
INCA	6.095
INCA 2	6.150
INCA 2 CD	7.990
JURASSIC PARK	4.990
KINGMAKER	6.150
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
LANDS OF LORE	6.590
LINKS 386 PRO	5.195
LOST IN TIME	6.290
LOST IN TIME CD	7.645
LOST VIKING	3.950
LOTUS	2.905
METAL & LANCE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.835
MORTAL KOMBAT	5.195
NHL HOCKEY	6.190
POLICE QUEST III	6.790
PRINCIPE OF PERSIA II	5.195
PRIVATTER	5.195
RALLY	4.495
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW CASTER	7.030
SHADOW OF THE COMET	4.995
SHADOW WORLDS	4.395
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SIMON THE SORCERER	3.720
SPACE QUEST V	5.850
STREET FLIGHTER 2	3.695
STRIKE COMMANDER	6.995
STRIKE COMMANDER (0PERACIONES)	3.500
STRIKER	2.635
STRONGHOLD	6.095
SYNDICATE	6.095
TASK FORCE 1942	6.695
TERMINATOR II	4.395
TFX	7.030
THE PATRICIAN	5.195
TORNADO	6.095
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
WHEN TWO WOLDS WAR	5.395
WING COMMAMDER ACADEMY	6.095
WING COMMANDER II	5.695
WING COMMANDER II+ S.OPERATION CD	6.095
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970

OFERTAS NACIONAL DEL MES
(Hasta agotamiento de stock)

AMERICAN GLADIATORS	4.395
ATAC	6.795
BEST OF THE BEST	4.395
BODY BLOWS	5.795
CAMPAIGN MISIONES	3.499
CLASH STEEL	6.095
COMANCHE MAXIMUN OVERKILL	4.895
CURSE OF ENCHANTIA	4.395
DUNE II	5.695
FLASHBACK	5.195
HUMAN RACE	4.400
INDY LA ULTIMA CRUZADA	5.095
ISHAR II	4.100
JAMES POND 2	4.200
JONES AND F. OF ATLANTIS	5.395
KGB	5.695
LASER SQUAD	4.100
LEMMINGS 2	4.100
LOST IN L.A.	4.495
PREHISTORIK II	4.195
SEAL TEAM	5.190
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.215
TRANSARTICA	4.195
WAR IN DE GULF	6.595
WAXWORKS	3.995

IMPORTACION

ACES OF PACIFIC	7.195
ACES OF OVER EUROPE	7.195
ALONE IN DE DARK 2	8.695
BETRAYAL AT KRONDOR	7.995
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	5.695
CAESAR DE LUXE	6.395
CIVILITATION	7.195
CONFLICT KOREA	6.295
CRISIS IN KREMLIN	7.195
FIELDS OF GLORY	7.890
HIGH COMMAND	7.890
LANDS OF LORE	6.495
LINKS CAMPOS (SVGA)	4.895
MIGHT & MAGIC 5	8.095
MIGHT & MAGIC 6	8.695
PACIFIC WAR	7.195
KING QUEST CD	8.795
PIRATES GOLD	7.890
RAILROAD TYCOON ED LUXE	7.195
RED BARON+MISSION	7.890
RETURUN OF THE PHANTOM	7.890
REBEL ASSAULT CD	8.795
START LORD	7.890
SHERLOCK HOLMES 3 CD	8.795
SIM CITY 2000	8.795
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
SIM FARM	6.355
SUB WAR 2050	6.160
TONY LA RUSSA BEISBOL	6.390
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
ULTIMA UNDERWOLD II	7.195
V FOR VICTORY 1	6.390
V FOR VICTORY 2	6.390
V FOR VICTORY 3	7.795
V FOR VICTORY 4	7.195
WAR IN RUSSIA	7.890
WARLORDS II	7.890
WIZARDRY VI	6.900
WIZARDRY VII	8.095
WIZARDRY VIII	8.195

COMPONENTES*

PLACA BASE

386 SX 40	13.900
486 DLC 33 CACHE 256	25.900
486 33 CACHE 256	59.900
486 33 DX CACHE 256 VESA	65.000
486 66 DX2 CACHE 256 VESA	94.500

TARJETA VIDEO

VGA 512 K	7.500
VGA TRIDENT 1MB	11.500
VGA CIRRUS VESA 2MB	22.900

DISCOS DUROS

40 MB	17.500
120 MB	31.500
170 MB	33.500
240 MB	39.900
340 MB	53.000

JOYSTYCK

OSTYCK WARRIOR 5	2.100
JOSTYCK SIMULADOR DE VUELO FLIGHT YOKE	6.000
MOUSE 3 BOTONES	1.750

CD / TARJETA SONIDO

CD INTERNO SONY + CONTROLADORA	32.900
TARJETA COMPATIBLE SOUND BLASTER 2.0 +ALTAVOCES	15.000
KIT MULTIMEDIA SONY CD INTERNO+TARJETA COMPATIBLE SOUND BLASTER +ALTAVOCES	41.900

VARIOS

MONITOR COLOR	32.000
TECLADO EXPANDIDO	3.500
CAJA MINITORRE	9.500
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	7.250
MEMORIA MODULO 4MB SIMM	25.900
DISK DRIVE 3 1/2 1,44MB	6.000
MULTI I/O	2.300

(*) ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A. / ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso.

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE TELEFONICAMENTE Y OBTENGA UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS COMPRAS EN VIDEOJUEGOS EN UN CHEQUE REGALO Y NUESTRAS OFERTAS MENSUALES

¿ESPERAS A LAS REBAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?

¡VEN A VERNOS!

NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO

RSO STORE GAMES
TU TIENDA

Claudio Coello, 128
28006 Madrid

ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS

PEDIDOS A:
TEL. Y FAX:
(91) 562 18 82

Envíos contrarembolso mensajero 500 Madrid, 800 Provincia.
Por correro toda España 300.
Compras superiores a 20.000 pts. sin gastos



- OK Preview: WINTER OLYMPICS
- Compañía: U.S. GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Winter Olympics



"Lillehammer, con Oslo a 161 kilómetros, para vds., José Villalba de Antena 3". La ceremonia de apertura de la XVII olimpiada de invierno termina con la levitación del equipo olímpico mundial a tres metros del suelo. El conjunto se eleva en el gélido cielo del hemisferio norte. Toma forma la figura de la paloma de la paz picasiana, a cien metros de altura. "Indescriptible éste acontecimiento único en la historia de los juegos olímpicos. Así nos despedimos. Recuerden: a las seis de la mañana darán comienzo las competiciones".

LAUREL VERDE SO BLANCO EN LILLE

Han transcurrido setenta años desde que se entregaron las medallas olímpicas de los primeros juegos de invierno en Chamonix, y cuarenta y dos desde la última vez que Noruega fue sede de unos Juegos Olímpicos.

Dieciséis paises elegidos entre los que ocupan los primeros puestos de las disciplinas deportivas se han reunido en tu ordenador para competir en los XVII Juegos Olímpicos de Invierno. Podrás enfrentarte a tres amigos tuyos y a algunos de los mejores atletas de todos los tiempos, controlados por tu ordenador, para poder subir al podio y poder, así , obtener la ansiada medalla olímpica.

TODOS LOS EVENTOS

Podrás competir en catorce disciplinas distintas sobre los deportes olímpicos en una Olimpiada completa o reducida, o bien, si es otro tu deseo, practicar una sola disciplina. Los deportes son los siguientes: descenso, slalom, slalom gigante, supergigante, elimiatorias de patinaje, persecución, pruebas de tiempo, bobsleigh de 1, 2 y 4 personas, saltos de 90m y 120m.

El menú opciones, te deja posibilidades de configurar el sonido, inicializar el joystick, elegir el idioma -inglés, noruego,







francés, alemán, español, italiano, sueco o alemán. Puedes también desde aquí, salir del juego.

El menú principal te deja optar entre todas o alguna de las pruebas. Practice, te deja elegir una de ellas y practicarla. Al seleccionar jugador, en el juego pueden enfrentarse hasta cuatro jugadores humanos a la vez, cada uno con su nombre y nacionalidad a tu elección.

La selección de pruebas te dará la oportunidad de elegir entre el Descenso, Súper Gigante, Gran Slalom, Slalom, Biathlon, Bobsleigh: con trineo de dos plazas o si lo prefieres trineo de cuatro plazas; Luge -de una plaza o de dos plazas-, Salto de esquí a elegir entre noventa o ciento veinte metros; y la Pista Corta, con una eliminatoria de 3000 metros, las pruebas de velocidad de 2000 metros y la carrera de 1000 metros. La opción Mini Olympics no comprende el Biathlon. Los niveles de dificultado son Club, National y Olympic, en aumento.

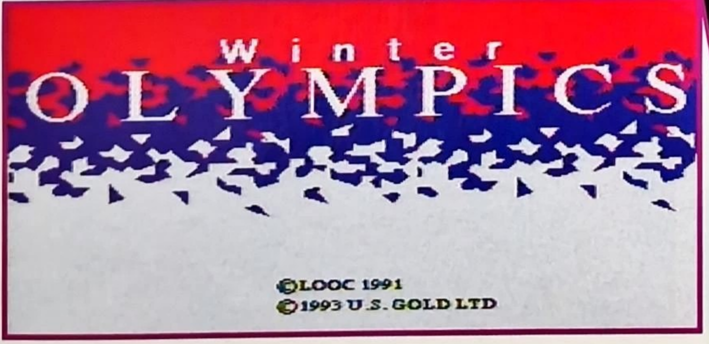
EL DEPORTE ES SACRIFICIO

Entre las cosas que puedas encontrar más extrañas, se encuentra el Biathlon, que es una difícil combinación entre el esquí de montaña y el tiro con rifle. En el Descenso, puedes encontrar dificultades, porque te situarás en la pista de descenso más difícil del mundo: Kvitfjell. El Luge consiste en un estrecho tobogán, en el que puedes encontrar momentos demasiado divertidos como para no compartirlos con alguien.

Al finalizar todas las pruebas que hayas elegido para la realización de éstos juegos olímpicos tan sumamente personales, tendrás que asistir a la entrega de las correspondientes medallas. La ceremonia comenzará con la muestra de los resultados al final de las pruebas, y después, si



BRE FONDO HAMMER







alguno de los contendientes humanos consigue alguna de las medallas, se le mostrará.

Para terminar, también tenemos, como al principio -la ceremonia de apertura- una ceremonia de clausura. Para verla, deberás haber elegido el modo de juego Full Olympic.

En el libro de instrucciones, al final, se encuentra una sección destinada a la resolución de posibles problemas que puedas encontrar al intentar jugar: necesidades de memoria, soporte técnico, y otras eventualidades que quizás no hayas previsto pero que se te pueden presentar en cualquier momento.

Para ejecutar Winter Olympics, necesitarás 640 Kb de memoria RAM, DOS 3.3 ó posterior, 8 Mb de disco y al menos 593.920 byte de RAM.

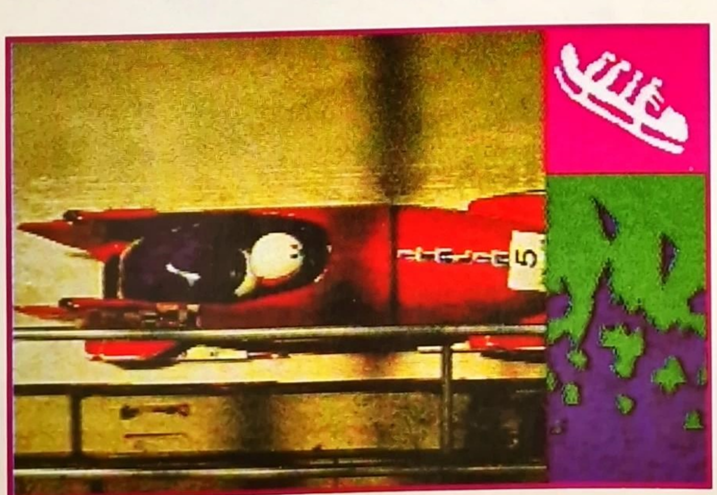
UNA MODESTA OPINION

Para concluir, la opinión personal que me merece éste juego, es bastante satisfactoria. Introduce elementos innovadores en éste tipo de diversión para PC. Como bien sabes, los juegos de deportes, adolecen en numerosas ocasiones de elementos atrayentes, o al menos lo suficientemente atrayentes como para que puedan gustar a personas poco doctas en éstos temas. Winter Olympics, sin embargo, mejora la consideración que hasta hoy venían teniendo éste tipo de juegos, haciendo de algo que podía llegar a ser aburrido a veces, un fascinante descubrimiento: el mundo de las competiciones olímpicas de persona a persona.

Sin duda, ante la ya cercana olimpiada, nos vendría bien a cada uno participar en éstos Juegos Olímpicos particulares, y así quizás no protestásemos tanto cuando alguien pierde en una de éstas disciplinas. Averiguaremos lo que realmente "vale un peine" en unas olimpiadas.

Seguro que las próximas las veremos desde otro punto de vista.

JOSE VILLALBA MEDINA





Decora tu habitación con cuadros Disney

¡ Averigua como obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas.! TOP SECRET

VIDIUSA S.L. Pza. Sanllehy nº 5. BARCELONA


Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

Disney Family



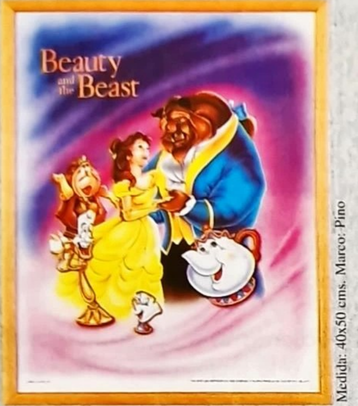
Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

Aladdín (1)



Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

Aladdín (2)



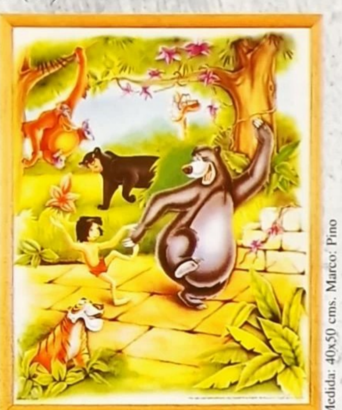
Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

La Bella y la Bestia (1)



Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

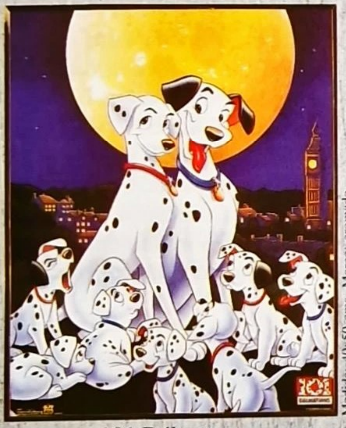
La Bella y la Bestia (2)


Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

El libro de la Selva (1)


Medida: 40x50 cms. Marco: Pino

El libro de la Selva (2)

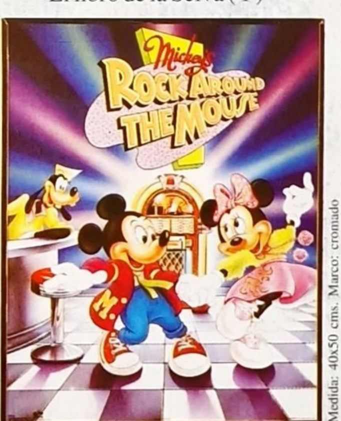

Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

101 Dálmata



Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

Pinocchio



Medida: 40x50 cms. Marco: cromado

Mickey Mouse (Rock)

Por la compra de 1 cuadro, te regalamos un dinosaurio y te desvelamos el Secreto de como obtener Videojuegos de cualquier Videocónsola por menos de1000 ptas. Por la compra de Dos cuadros además te regalamos unos fantásticos Prismáticos.

Para hacer tu pedido envíanos el cupón por correo o llama ahora mismo al:

(93) 588 23 70

Por la compra de un cuadro:

¡ Gratis !

Una maqueta de Dinosaurio perfectamente realizada y con todo detalle.



Por la compra de dos cuadros:

Además

¡ Gratis !

Unos fantásticos y potentísimos Prismáticos.



Disney W.D015 Publishedand Distribuited BY MCS INDUSTRIES NV EUROPE POSTBUS 58B-2550 KONTICH-BELGIUM
Published and Distribuited by OSP. 1001 Monterey Pass Road Park CA 91754.

¡ Haz tu pedido ahora ! Marca con una ✘ el cuadro/s que que quieres reci-bir. Lo tendrás en tan sólo 10 días junto con tu/s regalo/s. El precio de cada cuadro es de 1.350 ptas + gastos deenvío.El envío se efectúa contrarreem-bolso. Los gastos de envío son de 400 ptas.(igual para Un cuadro que para Dos)

❑ Disney Family. ❑ Aladdín (1). ❑ Aladdín (2). ❑ La Bella y la Bestia (1)
❑ La Bella y la Bestia (2). ❑ El libro de la Selva (1). ❑ 101 Dálmata.
❑ El libro de la Selva (2). ❑ Pinocchio. ❑ Mickey mouse (Rock).

❑ Sí quiero que me envíen " El cuadro " que he marcado con una ✘, + Un Dinosaurio GRATIS + la información necesaria para obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas.

❑ Sí quiero que me envíen " Los cuadros " que he marcado con una ✘, + Un Dinosaurio GRATIS + Unos Prismáticos GRATIS + la información necesaria para obtener Videojuegos por menos de 1000 ptas

Nombre: .... Apellidos:....................................
Dirección completa: ....
Población: ....Provincia:.................................
Teléfono:......................Código Postal.......................Fecha nacimiento:....................
Modelo/s de cónsola/s que tienes: ....

Envíalo dentro de un sobre a:

Aptdo.Correos ☐
96.032
08080 BARCELONA

Cantidad	precio	Total
	X	=
+ Gastos de envío		400 Ptas.
	TOTAL	....



- OK Preview: SAM & MAX
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER



Los dibujos atacan de nuevo. Cada día podemos observar la gran expansión y aceptación que tienen las películas de dibujos animados, y por supuesto todos los juegos, tanto de ordenador como de consola, que poco a poco van saliendo al mercado. Pudiendo comprobar la gran ventaja que sacan en ventas al resto de los juegos, acaso por que sean nuevos y como todo lo nuevo venda, quizás por ser más creativo o también motivado por lo entrañable que puede llegar a ser un dibujo animado.

¿Quién no ha visto alguna vez, una película de dibujos animados? Tal vez los dibujos de los comics y las películas de dibujos animados hallan sido las pioneras de muchos de nuestros sueños. Hace poco teníamos la oportunidad de analizar en estas mismas páginas otro juego, inspirado esta vez en, un cómic de Batman. Como se podrá comprobar son una serie de productos divertidos y de gran aceptación, y posiblemente de más fácil desarrollo que el resto de los juegos debido en gran parte a los muchos años de experiencia de los técnicos responsables.

A mi me recuerda este juego mucho a Rogger Rabbit, a lo mejor por la intervención del conejo, o por que su desarrollo se base en una investigación, en una divertidísima investigación. Como ya es habitual en ellos, los caballeros encantados de la casa Lucas Arts, un día se levantaron por la mañana y se dijeron hoy vamos a crear otro juego nuevo, con nuestros tradicionales ingredientes de: gran facilidad de uso, unos súper-gráficos, estupendas animaciones, y diversión garantizada, sin límite de sexo, edad, religión o simplemente si te lavas los dientes o no. Lo agitaron todo y salió....



EN LAS CARR



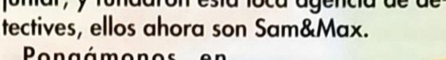


WHISKEY WITH SODA, PLEASE

Si señores, una carrera de galgos, un galgo y una liebre, o mejor dicho el primero tras el segundo. En este caso la cooperación entre ambos será fundamental, aparte de que no veréis a una liebre normal y corriente, si no a un caradura, descarado, regordete y alegre conejo cuyo nombre es... "¡Max! no te comas mis galletas de chocolate".

También podréis ver en acción a un magnifico y bien plantado perro pachón, el cual os confundirá con su talante tranquilo, pero la verdad es que tiene bastantes malas pulgas, y no es que el chaval no se de una vuelta todos los días por el baño, si no que de casta le viene al galgo y su padre resulta que era un gran boxeador en la marina de los Estados Unidos, nuestro querido amigo se llama... "Sal de mi bañera y no me amenaces con secuestrar a mi patito de goma, ¡Sam! fuera de mi bañera, ¡Ahora!".

Como podréis comprobar son un poco caraduras y sinvergüenzas pero yo les quiero bastante, son amigos desde que eran pequeños, siempre fueron un par de buenos dibujos animados, por una casualidad tras unos cuantos años se volvieron a juntar, y fundaron esta loca agencia de detectives, ellos ahora son Sam&Max.



Pongámonos en camino.



SUBE

Si corre, no te lo pierdas, otra gran genialidad. como solíamos decir cuando éramos pequeños "tonto el último". Ven date prisa siéntate en la silla a mi lado, tu serás Sam y yo Max, entre los dos lograremos resolver este asunto que tenemos entre manos. Con nuestro flamante coche podremos recorrer los Estados Unidos de arriba a abajo, aunque ahora mismo tan solo podremos ir a unos pocos estados, pero cuando empecemos nuestra investigación ya nos podremos mover por todos los estados de la Unión.



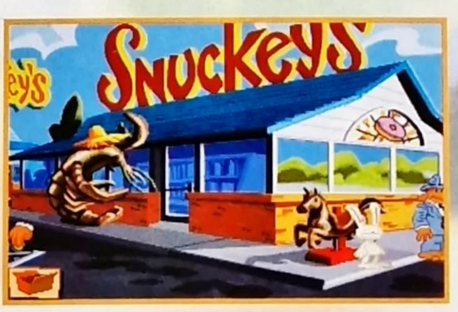
Podremos ver todo un arco iris de color, concretamente 256 colores en pantalla, por fin la tecnología va llegando a nuestros juegos poco a poco. Los mejores gráficos VGA del mercado deleitaran nuestras ansiosas tarjetas de video y nuestros cansados monitores, que ya hacía tiempo nos pedían a gritos que les diéramos caña.

Como es lógico todo lo anterior se demostrará en pantallas completas, no en



















LOS DIBUJOS SALTAN DE LA PANTALLA

porciones de ella. Como ellos saben perfectamente que tal vez una de las cosas que más nos falta a los humanos en estos momentos, y que posiblemente podría salvarnos de más de una situación embarazosa es un pequeño toque de humor, también nos han querido regalar una pequeña sonrisa que ira en aumento a medida que transcurra el juego.

Solo hay un pequeño problema en esta versión de evaluación con la que estamos realizando este artículo, y es que es americana, y la verdad es que el humor americano no es que para los españoles tenga demasiada gracia, pero conociéndoles seguro que lo solucionan rápidamente, si no lo tienen solucionado ya. Para los que puedan y quieran disfrutar de esta aventura tenemos que decirles, que si les gustó el juego en disquetes, la casa nos ha prometido su salida también en el formato CD-ROM, con un montón de nuevas sorpresas dentro.

CON CARIÑO

Para finalizar, este artículo pensamos que lo mejor sería agradecer el inmenso trabajo que todo el personal de esta maravillosa empresa de sueños que es Lucas Arts nos da. Con su inmenso trabajo nos devuelve sueños perdidos hace años o simplemente nos enseña a soñar, nos proporciona grandes ratos agradables de ocio con sus juegos, sean del tipo que sean.

También hemos de decir que desde su creación, jamas un juego creado en esta gran carpa de la ilusión nos ha decepcionado o ha dejado de responder a alguna característica esperada, aunque luego por las características del juego nos halla gustado más o menos. Por todo ello gracias, y esperamos más juegos vuestros en el mercado, que prometemos no piratear de todo corazón, para que podáis seguir creando ilusión y esperanza.

ANTONIO GOMEZ





CONCURSO ENCUESTA OK PC

¡HAZTE CON ESTOS DOS JUEGOS!



1 - INDICANOS LAS CARACTERISTICAS DE TU PC

1.1 - PROCESADOR ❑
- 1 - INFERIOR 286 ❑
- 2 - 286 ❑
- 3 - 386 ❑
- 4 - 486 O SUPERIOR ❑ 5 - NS/NC ❑

1.2 - ¿TIENES DISCO DURO?
- 1 - SI ❑
- 2 - NO ❑ 3 - NS/NC ❑

1.3 - DISQUETERA
- 1 - 5 1/4 " ❑
- 2 - 3 1/2" ❑
- 3 - AMBAS ❑ 4 - NS/NC ❑

1.4 - DENSIDAD DISQUETES
- 1 - BAJA ❑
- 2 - ALTA ❑ 3 - NS/NC ❑

1.5 - TIPO DE PANTALLA
- 1 - HERCULES MONOCROMO ❑
- 2 - CGA ❑
- 3 - EGA ❑
- 4 - VGA ❑
- 5 - SVGA (1 Mb) ❑ 6 - NS/NC ❑

1.6 - MEMORIA RAM
- 1 - 512 Kb O MENOS ❑
- 2 - 640 K b ❑
- 3 - 1 Mb ❑
- 4 - 2 Mb ❑
- 5 - 4 Mb O MAS ❑ 6 - NS/NC ❑

2 - ¿UTILIZAS PERIFERICOS EN TU PC?
- 1 - SI ❑
- 2- NO ❑ 3 - NS/NC ❑

2.1 - EN CASO AFIRMATIVO, SEÑALA CUALES:
- 1 - RATON ❑
- 2 - JOYSTICK ❑
- 3 - TARJETA DE SONIDO ❑
- 4 - CD-ROM ❑
- 5 - MODEM ❑
- 6 - OTROS (Indícalos) ❑

3 - ¿QUE USO LE DAS A TU PC?
- 1 - PRINCIPALMENTE PARA JUEGOS ❑
- 2 - PRINCIPALMENTE PARA ESTUDIOS O APRENDIZAJE ❑
- 3 - PRINCIPALMENTE TRABAJO
- 4 - OTROS (Indícalos) ....❑

4 - ¿QUE TIPO DE JUEGOS SON TUS PREFERIDOS?
- 1 - ARCADE ❑
- 2 - AVENTURAS GRAFICAS ❑
- 3 - JUEGOS DE ROL ❑
- 4 - SIMULADORES ❑
- 5 - JUEGOS DEPORTIVOS ❑
- 6 - JUEGOS DE ESTRATEGIA ❑
- 7 - JUEGOS TIPO PUZZLE (TETRIS, ETC,.). ❑
- 8 - PLATAFORMAS ❑
- 9 - JUEGOS DE MESA ❑
- 10 - CREATIVIDAD ❑
- 11 - PACKS ❑
- 12 - OTROS (Indícalos) ....❑

5 - ¿CUANTO TIEMPO DE PROMEDIO JUEGAS CON UN MISMO TITULO?
- 1 - MENOS DE UN MES ❑
- 2 - EL MES QUE LO COMPRO ❑
- 3 - DE 2 A 3 MESES ❑
- 4 - DE 3 A 6 MESES ❑
- 5 - DE 6 MESES A UN AÑO ❑
- 6 - MAS DE UN AÑO ❑
- 7 - NS/NC ❑

6 - ¿QUE ES LO QUE MAS VALORAS DE UN VIDEOJUEGO? (Clasifícalos por orden de 1º, el mejor, a 6º, lo que menos)
- 1 - GRAFICOS ❑
- 2 - SONIDO ❑
- 3 - ORIGINALIDAD ❑
- 4 - JUGABILIDAD ❑
- 5 - MOVIMIENTOS ❑
- 6 - OTROS (Indícalos) ....❑

7 - ¿CUANTAS REVISTAS COMPRAS MENSUALMENTE?
- 1 - UNA ESPORADICAMENTE ❑
- 2 - UNA TODOS LOS MESES ❑
- 3 - DOS TODOS LOS MESES ❑
- 4 - MAS DE DOS AL MES ❑
- 5 - LAS LEO PERO NO LAS COMPRO ❑
- 6 - NS/NC ❑

8 - CLASIFICA POR ORDEN LAS MEJORES REVISTAS DEL SECTOR
- 1 - PRIMERA ❑
- 2 - SEGUNDA ❑
- 3 - TERCERA ❑

9 - ¿CUANTO TIEMPO HACE QUE CONOCES LA REVISTA OK PC?
- 1 - A TRAVES DE ESTE NUMERO ❑
- 2 - 2/3 MESES ❑
- 3 - 4/5 MESES ❑
- 4 - MAS DE 1 AÑO ❑
- 5 - NS/NC ❑

10 - ¿CUANTOS NUMEROS HAS COMPRADO DE LA REVISTA OK PC?
- 1 - ESTE ES EL PRIMERO ❑
- 2 - 2-6 MESES ❑
- 3 - 6-12 MESES ❑
- 4 - MAS DE UN AÑO ❑
- 5 - TODOS DESDE SU APARICION ❑
- 6 - NS/NC

11 - EVALUA DEL 1 AL 5 EL CONTENIDO DE OK PC (1=MALO, 2=REGULAR, 3=BUENO, 4=MUY BUENO, 5=EXCELENTE)
- 1 - OK NEWS ❑
- 2 - OK PREVIEW ❑
- 3 - OK PASARELA ❑
- 4 - POSTER ❑
- 5 - OK TRICKS & TRACKS ❑
- 6 - OK PACK GAMES ❑
- 7 - OK CONNECTION ❑
- 8 - OK CORREO ❑
- 9 - OK OCIO ❑
- 10 - DEMO EN DISQUETE ❑
- 11 - PRECIO ❑

12 - ¿QUE TE GUSTARIA ENCONTRAR EN OK PC?
- 1 - MAS NOTICIAS (NEWS) ❑
- 2 - MAS ADELANTOS SOBRE JUEGOS (PREVIEW) ❑
- 3 - MAS CRITICAS DE PROGRAMAS (PASARELA) ❑
- 4 - MAS TRUCOS ❑
- 5 - MAS SOBRE HARDWARE Y PERIFERICOS ❑
- 6 - MAS CONCURSOS ❑
- 7 - SUGERENCIAS (Indícalos) ....❑

13 - DANOS TU OPINION SOBRE OK PC

LO MEJOR..❑

....

LO PEOR ....❑

....

14 - ¿COMO PREFERIRIAS QUE FUESE LA REVISTA?
- 1 - CON MAS DE UNA DEMO Y MAS CARA ❑
- 2 - SIN DEMO PERO MAS BARATA ❑
- 3 - IGUAL ❑

15 - ¿ERES SUSCRIPTOR DE OK PC?
- 1 - SI ❑
- 2 - NO ❑

16 - INDICANOS CUALES SON TUS HOBBIES

....

....

17 - ¿COMO ADQUIERES TUS VIDEOJUEGOS NORMALMENTE? (Indícalos)
- 1 - GRANDES ALMACENES ❑
- 2 - TIENDAS ESPECIALIZADAS ❑
- 3 - POR CORREO ❑
- 4 - OTROS ❑

Participa en nuestro sorteo de 30 videojuegos, sólo tienes que mandarnos tu opinión sobre OK PC. Contesta todas las preguntas, rellena el cupón y envíalo a:

OK PC (ENCUESTA)
Pza. República del Ecuador-2, 1ºB
28016 Madrid

O a través del fax al **(91) 457 93 12** (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Febrero de 1994).

Con tu participación en nuestro concurso-encuesta nos ayudas a realizar una revista que responda más a tus gustos y necesidades sobre nuestra común afición: el PC y su mundo.

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas antes del 15 de febrero se realizará el sorteo (se tendrá en cuenta la fecha del matasello).
- La lista de ganadores se publicará en el número correspondiente al mes de marzo de 1994.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo

Rellena en mayúsculas.

NOMBRE: ____________________

APELLIDOS: ____________________

DIRECCION: ____________________

____

CIUDAD: ____________________

C.P.: ____________________

PROVINCIA: ____________________

TELEFONO: ____________________

SEXO: ____________________

EDAD: ____________________

PROFESION: ____________________

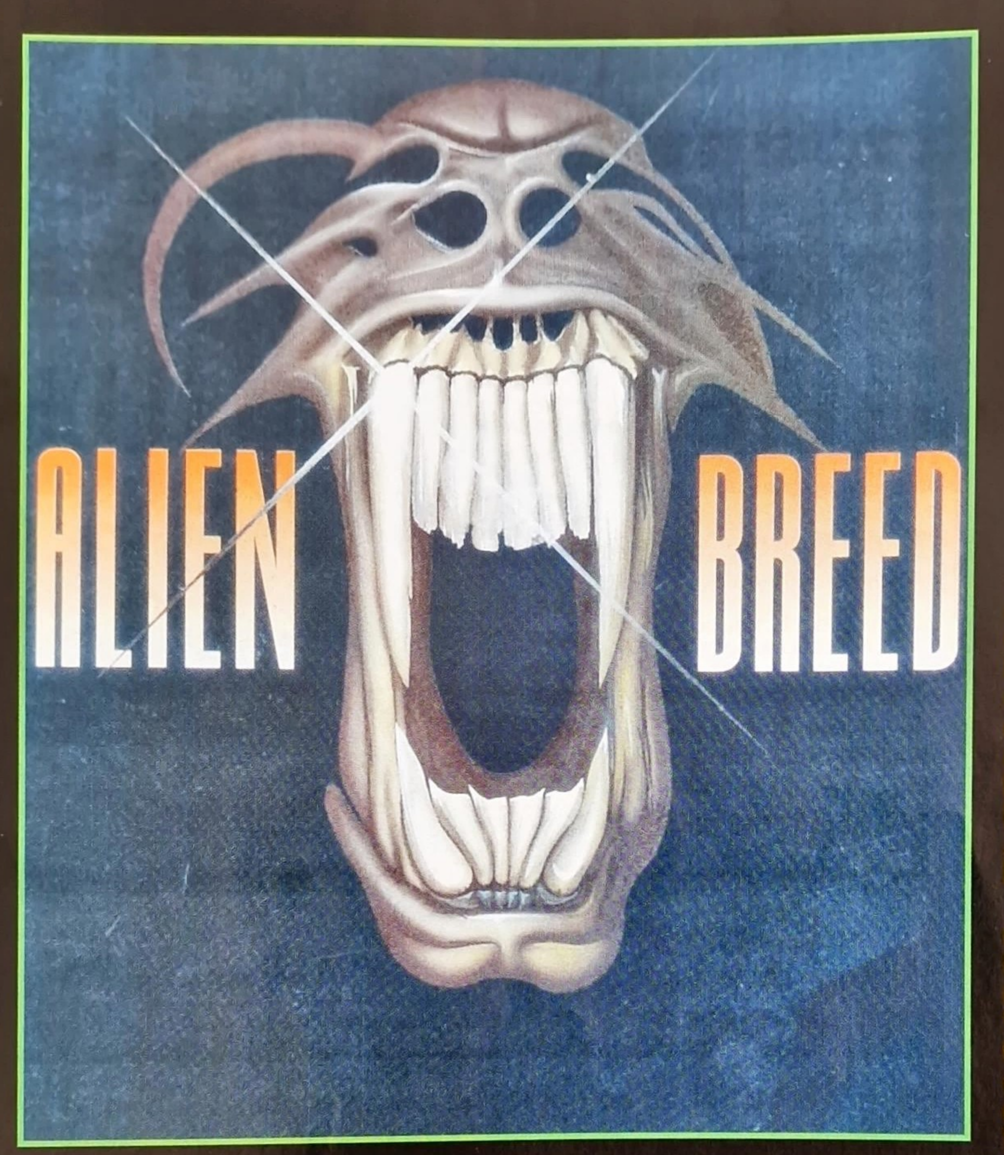
ESTUDIOS: ____________________

Rellena y envía tu cuestionario a:OK PC (ENCUESTA). Pza. República del Ecuador-2, 1ºB 28016 Madrid o a través del fax al (91) 457 93 12 (Puedes enviar una fotocopia). (Fecha límite de recepción: 15 de Febrero de 1994).



- OK Preview: ALIEN BREED
- Compañía: TEAM 17
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica:VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

MAS DE LO



Innumerables juegos tienen su campo de acción en el espacio. Y siempre con un mismo objetivo: masacrar escuadrillas de cazas alienígenas o exterminar criaturas baboseantes. Pero es justo, debemos defender la Tierra.

El futuro. La humanidad empieza a crear un imperio estelar con los sistemas solares más cercanos a la Tierra. Tan vasto territorio debe ser controlado por la Federación Planetaria, cuya principal misión es proteger a las colonias de ataques de piratas o cualquier "amigo de lo ajeno".

NUEVOS ENEMIGOS

Pero hasta ahora, todos los problemas ocurrían entre seres humanos. Esto tenía la ventaja de que la Humanidad llevaba miles de años luchando entre sí, y mientras no se destruyera ella misma, sabía contra quién luchaba.

Pero entonces, en un lejano planeta, una colonia de mineros fue prácticamente exterminada por algo desconocido hasta entonces. Se ocultó la noticia a los medios informativos para no alarmar a la población estelar, pero la Federación no puede aguantar más la situación. Es preciso mandar a alguien que pueda llevar a buen cabo la Operación Alien Breed. Y sólo hay dos personas que pueden hacerlo: Johnson y Stone. Los mejores agentes de la IPC (Inter-Planetary-Corps).

El problema radicaba en que era una misión de alto secreto. Ni siquiera los agentes sabían a que iban. Pero todo estuvo muy bien preparado. Su pequeña nave se "averió" cerca de una colonia de Intex System, la mayor empresa de cibernética, y comprobaron que en la bodega de la nave existía una gran cantidad de armas ligeras. Tras explorar el hangar, algo surgió tras una esquina. Un ser horrendo y monstruoso. Stone fue el primero en disparar.

ODISEA ESPACIAL

En este fantástico encuadre, se emplaza Alien Breed. Un arcade trepidante, que provocará que cambiemos de joysticks tras las primeras partidas.

Tu misión es eliminar a todos los aliens que encuentres en los distintos niveles de la estación espacial. Para ello dispones de la ayuda de un potente ordenador, que a cambio del dinero que encuentres tirado en el suelo, podrás comprar nueva munición o accesorios. Asimismo existen botiquines, con los cuáles curar tus heridas, y







PELIGROSO
O QUE PENSAIS

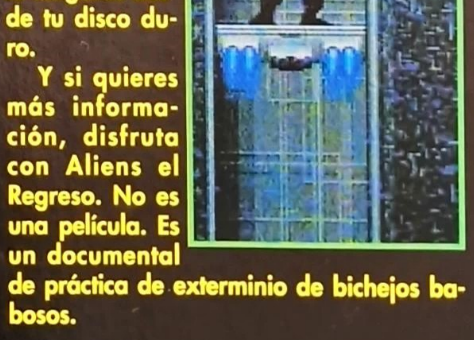




sobre todo las llaves, que nos permitirán el acceso a nuevas zonas.

Podemos manejar uno o dos personajes. Así que en este último caso deberás llamar a tu amigo, pero en cuanto vean el juego, seguro que no pararás de recibir llamadas. Un consejo: inicia a las chicas en el noble arte del "matamarcianos", te divertirás más, y descubrirás nuevas posibilidades de "ligue".

Ya en serio, el juego es francamente divertido y adictivo, y asimismo es su mayor cualidad, ya que los movimientos resultan en ocasiones algo bruscos, y los gráficos un poco simples, aunque dispone de buenos fondos. Otra cosa es el sonido, con efectos de disparo y gritos de horror francamente bien realizados y consiguen la espectacuralidad buscada.



Un juego que tendrá un sitio de honor en el estante de tus programas favoritos, y que más de una vez lo cargarás desde tu disco duro.

Y si quieres más información, disfruta con Aliens el Regreso. No es una película. Es un documental de práctica de exterminio de bichejos babosos.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





- OK Pasarela: LITIL DIVIL
- Compañía: GREMLIN
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

UN SIMPATICO DIABLILLO

Si eres un amante de los jerogrificos y juegos en los que haya que utilizar el "coco", estas de suerte. Cinco enormes niveles, con mas de cincuenta salas a explorar, plenas de acción y humor, toda una gama de enigmas y problemas a resolver. Con unos personajes lo mas cómicos y originales que os podáis imaginar.





Nuestro principal protagonista es Mutt, un Divil perteneciente al mundo de las tinieblas. Este personaje ha sido el elegido en la Reunión del Gran Consejo para meterse en el mundo de la luz, atravesar el laberinto del Caos y traer ante su pueblo la legendaria Pizza de Glotón.

Cada año un Divil parte a la aventura, pero ninguno lo hace contento y es que no es para menos, ya que el dichoso viajecito es de lo más peligroso. Sin duda Mutt parte para la más grande aventura de su vida.

UN VIAJE DURO

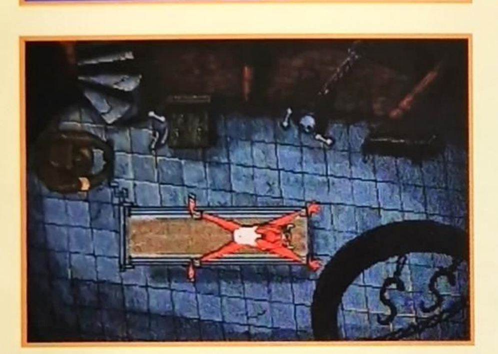
Atravesaremos túneles y salas en las que se nos presentaran infinitos enigmas y retos que ten-













dremos que solucionar para avanzar en el juego.

Nuestro estado de salud será importante vigilarlo, no dejes que la barra de salud llegue al mínimo, o nuestra aventura llegara a su fin sin más remedio.

En el mundo de las luces habrá que salvar las almas perdidas de los pobres Divils que no han podido traer la Pizza.

Litil Divil esta constituido en 2 zonas principalmente, los tuneles y las salas.

***LOS TUNELES:** No es nada difícil desplazar a Mutt en los tuneles. El movimiento puede hacerse en todas las direcciones de la pantalla e incluso saltar con el botón de fuego. Un detalle es el poder reconfigurar el teclado al inicio de la partida. Existen objetos que ayudaran, al igual que fosas y trampas que veréis lo que fastidian. Al llegar a una puerta, pulsar el botón de fuego y Mutt la abrirá de una graciosa patada. Aquella parte del laberinto que haya sido visitada aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla, mostrandonos así lo que ya conocemos.

UNA AVENTURA DE DIBUJOS ANIMADOS LLENA DE ACCION Y DIVERSION

***LAS SALAS:** Así es donde se juega verdaderamente. Al abrir una puerta, Mutt se encontrara una estancia que contendrá un rompecabezas y un temible adversario que destruir. En esta sala las funciones del Joystick serán diferentes, deberéis descubrir cuáles son los objetivos de la sala y como realizarlos. Los objetos que posea Mutt, los utilizara el intuitivamente cuando sea necesario.

A buen seguro encontraréis increíbles aventuras, en esta fabulosa aventura de dibujos animados plena de acción y humor.

Buena suerte y buen apetito, cuando encontréis la Pizza.

JESUS HERVAS





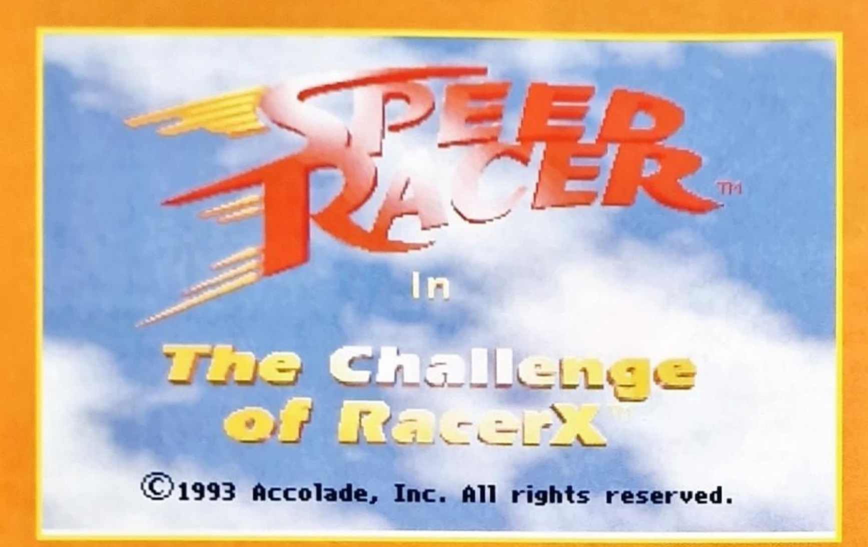
OK 91%

Jugabilidad :	85
Gráficos :	95
Sonido :	90
Originalidad:	95
Movimientos :	90



- OK Pasarela: SPEED RACER
- Compañía: ACCOLADE
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Speed Racer



FRENO



Un nuevo juego de carreras automovilísticas "amenaza" con atropellarnos, pero cuenta con una serie de novedades que realmente llaman la atención.

Encarnas a Speed Racer, un joven piloto que conduce el coche más avanzado del mundo: Mach 5. Un potente vehículo cuyo motor permite "volar" a más de 200 millas por hora, y con una serie de complementos inusuales en otros coches, tales como una especie de muelles que permiten saltar al Mach 5 por encima de otros contrincantes, así como un superturbo.

Pero cuidado, los otros pilotos también cuentan con facilidades en sus máquinas, y si bien los más nobles se conformarán con despistarnos con sus nubes de humos, existen una cuadrilla de asesinos que no pararán hasta que nos frían con sus balas.

El objetivo del juego, es vencer en la carrera, de esta forma, obtendremos un dinero. Gracias a este capital, podemos comprar nuevos dispositivos para nuestro coche, y vencer más fácilmente en las carreras.

LAS OPCIONES

La secuencia de introducción es realmente magnífica. Parece sacada de una película de dibujos animados, y está realizada al estilo japonés. Tras ella, viene el menú principal, donde está la demo, el modo de juego de uno o dos jugadores,



y la opción más original: el modo de dos jugadores vía modem, pero para ello tu modem debe tener una velocidad mínima de 2.400 bps.

Posteriormente, presentamos nuestro "Password", y accedemos al control de mejora del coche. En el cual, decidimos que instalar en nuestro vehículo, para preparar la estrategia de la carrera. Por supuesto, la primera vez que participemos, nuestro crédito es 0, y nos tendremos que conformar con lo que haya.

En este mismo apartado, podemos elegir el modo de control del coche, que va desde el joystick hasta el teclado o ratón. Recomiendo sobre todo la primera opción. Después tendremos que elegir el escenario de la carrera, que son los siguientes:

● **The Desperate Desert:** Como su nombre indica, participaremos en medio de un arenoso desierto, que dará más de una complicación a nuestros neumáticos.

● **The Snake Track:** A través de la costa, numerosas curvas pondrán a punto nuestra pericia.

● **Race to Glory:** Una pesadilla entre colinas y estrechas carreras.

● **Pops Test Track:** Sólo puede ser jugado en modo un jugador. Permite practicar con todas las características de tu fabuloso coche.

● **Valley of Destruction:** Tensión en el bosque. Deberás tener bien provisto el Mach 5, si sólo quieres salir vivo.

● **Metropolitan Speedway:** Una autopista poblada de inmensos camiones.

● **Danger Pass:** Todas las dificultades se concentran en esta carrera. Deberá ser la última que intentes, y si consigues la victoria, harás honor a tu apodo.

En modo un jugado, podemos empezar en la carrera que nos dé la gana, pero al ser dos debemos ir desde el principio hasta el final, sin más contemplaciones.

S ROTOS

LA TECNICA

Speed Racer exige al menos un 386SX, aunque agradecerá que nuestro sistema disponga de una velocidad superior a los 33 Mhz. Ocupa cerca de 9 preciados megas, y será necesario 4 megas de RAM para su correcto funcionamiento. El manual destaca la imposibilidad de jugar bajo Windows. La verdad es que casi todos los juegos se cuelgan desde el entorno gráfico.

Y hablando del manual. Es muy completo, y no deja nada por alto. Poquitos simuladores de carreras pueden presumir de poseer una ayuda de la calidad de ésta. Realmente un sobresaliene para los señores de Accolade.

¿DIVERTIDO?

Hasta ahora, el programa promete mucho: ideas originales, fantástico sonido, varios modos de juego ..., lo que ya no convence demasiado son los gráficos de la carrera y el movimiento de los coches. Tienden a confundir al personal, debido al extraño comportamiento de los coches. Y aunque en pantalla poseas una completa información en tu salpicadero, la mayor parte del tiempo no sabes lo que hacer.

Speed Racer tiene como principal defecto, que tras una larga serie de carreras, aburre jugar con él. Aunque no todo sea tan negativo, y de todas formas, merece que le echemos un vistazo, y estamos seguros que no faltará en las casas de los futuros pilotos.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ











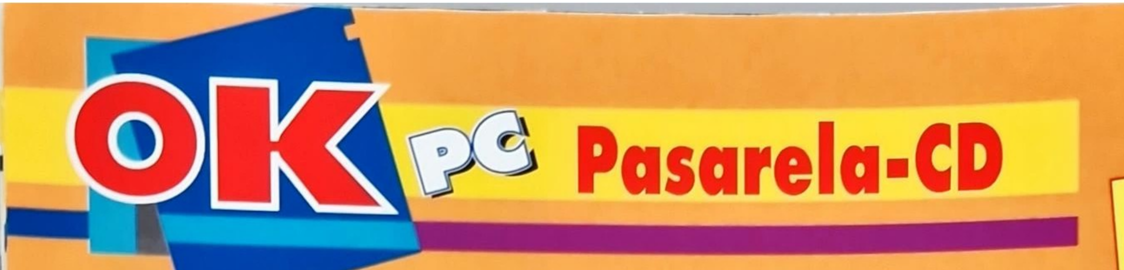






OK 83%

Jugabilidad :	80
Gráficos :	80
Sonido :	90
Originalidad:	95
Movimientos :	70



- OK Pasarela CD: *SPACE QUEST IV - CD*
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, THUNDERBOARD, PRO AUDIO

UNA AVENTURA



Una de las más famosas aventuras de Sierra vuelve a la carga en CD-ROM para poder disfrutar aún más con sus nuevas mejoras. Roger Wilco se adapta a las nuevas tecnologías y nos ofrece una versión enteramente hablada.

Los tiempos están cambiando y entre los cambios más destacables está la aparición del CD-ROM. Son muchas las aventuras que se adaptan a este nuevo formato; en algunos casos es un simple cambio de formato; en otros se mejoran los gráficos; en otros el sonido y en Space Quest IV-CD se mejoran ambos.

TU MISION

El objetivo del juego es idéntico al de la versión en disquetes; Roger Wilco viajará por el tiempo a diversos Space Quest, empezará por el XII y pasará por el X sin olvidar el clásico I. El objetivo no estará muy claro al principio pero poco a poco se irá desvelando.



La versión en CD-ROM al igual que la de disquetes está dotada del nuevo interface de Sierra que dota a los juegos de una mayor facilidad, aunque aún hay nostálgicos que adoran los antiguos métodos de teclear las órdenes.







NUEVAS CARACTERISTICAS

En el aspecto gráfico el juego es muy parecido a la versión anterior pero se ha mejorado la tona-

lidad de los colores y añadido algunas pantallas para dotar al juego de mayor realismo. Por ejemplo se han incluido recuadros con las caras de los personajes con los que hablamos.

En cuanto al sonido es aquí donde se ha invertido el mayor esfuerzo. El juego está totalmente hablado, aunque podemos ponerlo en modo texto si queremos. La pena es que no puedan ser las dos cosas al tiempo, ya que las pronunciaciones del inglés en Norteamérica no son muy fáciles para los no nativos. Siguiendo con el sonido, los efectos sonoros son también de una gran calidad como en la versión anterior.

Se ha mejorado también la facilidad de uso y sobre todo de instalación, ya que se puede ejecutar desde Windows, creando el juego su propio icono personalizado. A la hora de instalar el juego podemos no instalar nada en nuestro disco duro, salvo nuestras futuras partidas grabadas, o instalar unas 6 Mb del juego. La segunda opción es útil si se dispone de un CD-ROM o equipos lentos, pero la primera ahorra esas preciadas megas que todos queremos, en cualquier caso es una nueva opción a aplaudir para que cunda el ejemplo. Recordemos que las aventuras se tardan en terminar y ocupan durante mucho tiempo el preciado disco duro. Aún recuerdo la pesadilla que era de mi disco duro cuando jugaba al tiempo a los fabulosos Larry V y Space Quest IV en disquetes.

Otra ventaja de la opción en CD-ROM es que la versión está desportegida lo cual se agradece enormente ya que al final hay ciertas protecciones que acaban fastidiando más al usuario legal que al odioso pirata informático.

EN EL TIEMPO

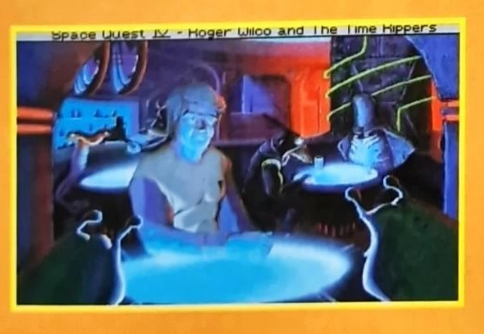














LA AVENTURA TE ESPERA

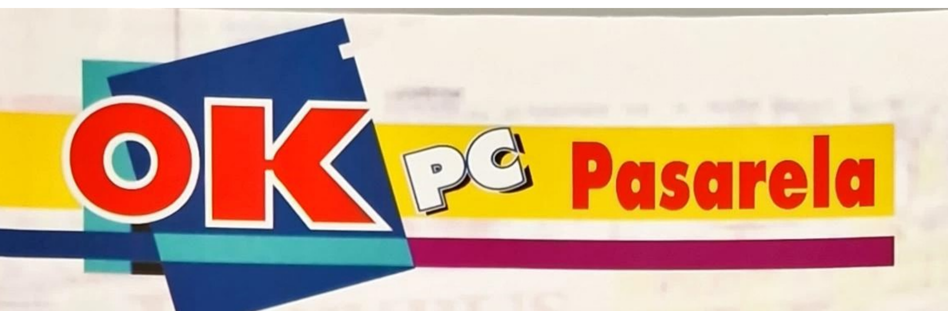
No lo dudes, si no tienes la versión en disquetes y dominas el inglés este es uno de esos juegos que no se debe dejar pasar. Se disfruta mucho más de un juego cuando escuchas a los personajes y sabes por su tono de voz si están enfadados o son tipos amistosos ¿no crees? Si tienes la versión anterior, siempre es una buena ocasión de aprender inglés.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



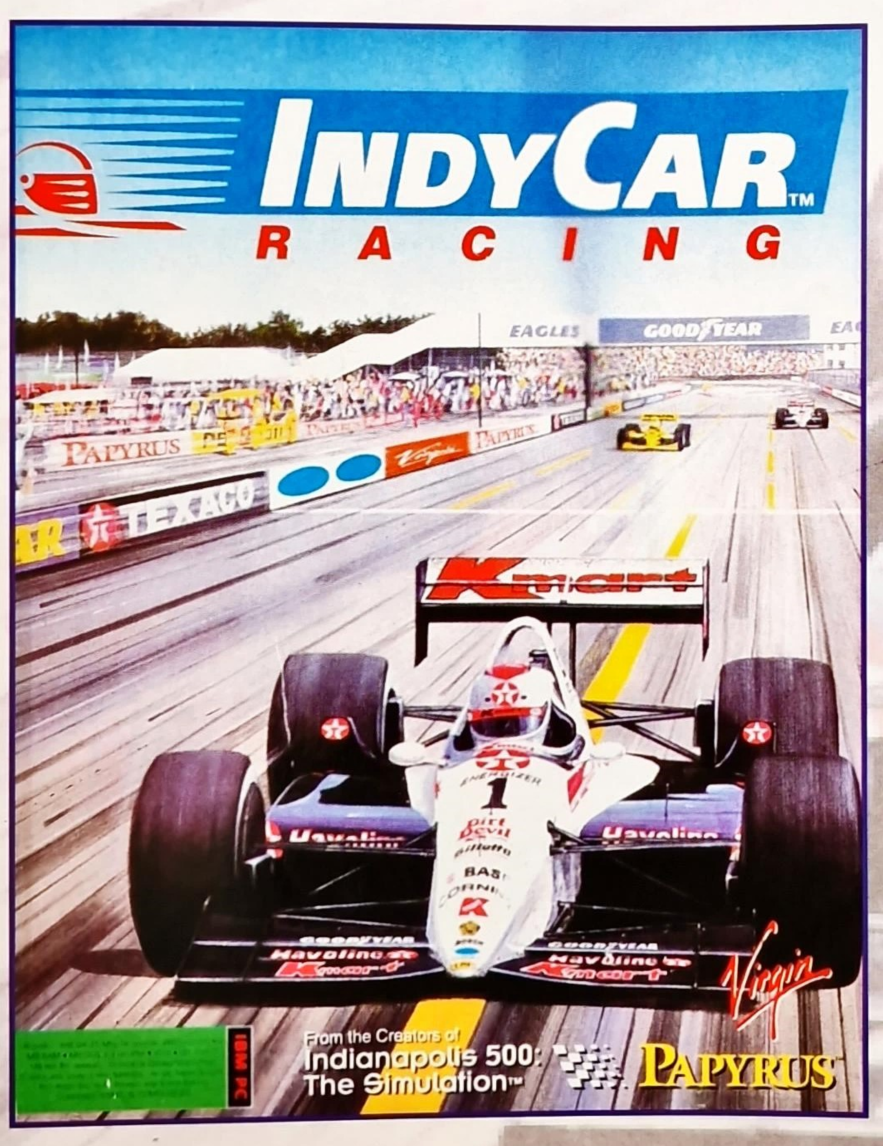


OK	88%
Jugabilidad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	98
Originalidad:	70
Movimientos :	80



- OK Pasarela: INDYCAR RACING
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER, PRO AUDIO SPECTRUM

EL RAYO DEL DESAFIO





Los motores rugiendo, ahogaron momentáneamente el griterío de los apostantes. Cuando la luz verde cobró vida en la línea de meta, un instantáneo caos siseó infernal por la pista. La tribuna norte cedió bajo el furor de los adeptos. ...48 horas después, disfruté el momento más esperado de toda mi vida triunfando en Le Mans. Pero ahora, te toca a tí demostrar lo que vales en los ocho circuitos más importantes de Norteamérica: ¡La victoria será para el mejor!

Le Mans y sus 48 horas, quedan ya muy lejos. Hoy, aunque quisiera no podría competir contra tí, ya que mi avanzada edad me lo impide, pero no por ello dejaré de darte algunos buenos consejos. Verás: en mis tiempos, los juegos simuladores de competiciones con coches de carreras, eran bastante pobres. Una simple pista y algunas malas perspectivas para dar un poco de realismo al asunto. Pero aquello no llegaba a otorgar mucha credibilidad a la competición.

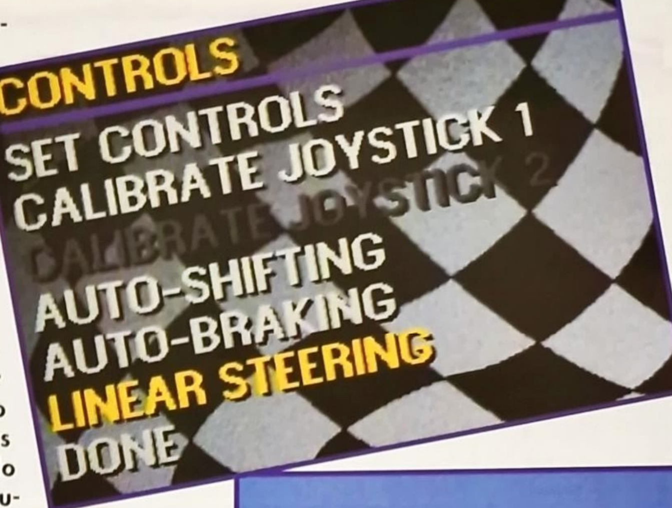
Los gráficos dejaban mucho que desear y el sonido y la rapidez de los coches, hacían aburrido cualquier intento de demostrar tu superioridad ante los demás.

TENDRAS QUE AJUSTAR TU COCHE A CADA CIRCUITO PARA GANAR

UNA VISION

Un caluroso día de verano, cuando yo estaba cursando mis estudios de programación informática -sabía que no podría estar mucho mas tiempo en éste excitante mundo de carreras-, tuve una visión: ¿por qué no concebir un juego de coches de carrera realmente bueno?, ¿por qué no uno que dejase sin aliento a cuantos quisieran experimentar las sensaciones únicas de aquellos elevados niveles de adrenalina en el cuerpo? Y fue cuando me puse a trabajar con IndyCar Racing. El resultado de todos mis esfuerzos por conseguir algo que no tuviese sobre los usuarios los mismos efectos que tuvieron sobre mí algunos accidentes fatales, vió por último la luz un veinticuatro de agosto.

Ahora, ni siquiera puedo ya usar el ordenador para jugar con mi maravilloso programa. La verdad es que estoy escribiendo este artículo con la ayuda del sintetizador de voz acoplado a un complicado programa informático que, transmutando mis pensamientos en palabras, pasa las palabras a escritura.



Pero, por otra parte, disfruto viendo a mi nieto cómo lo hace sin correr ningún peligro. Aquel accidente en la última curva en el circuito de Toronto, dejó paralizada la mitad derecha de mi cuerpo. Desde entonces las disfunciones de mi organismo han ido aumentando de forma considerable hasta llegar al estado actual en el que no puedo valerme por mí mismo. No me arrepiento de haber corrido, porque lo hice con verdadera pasión, pero el alto precio que yo pagué por ello, no tiene por qué pagarlo el resto de la gente que quiera correr.



Es un gran orgullo para mí, poder explicar el funcionamiento de este programa, premiado varias veces por organismos internacionales. Su realismo y sus gráficos lo dan a conocer como el mejor del mundo, pero los peligros físicos en el manejo de los coches, son inexistentes. Por lo tanto, podrás cometer errores que no tendrán ninguna consecuencia para tí, aunque tu coche quede envuelto en llamas o destrozado.











MULTITUD DE CIRCUITOS

En Indy Car Racing, puedes seleccionar uno entre los ocho circuitos que se te ofrecen: LAGUNA SECA, LONG BEACH, MICHIGAN, MILWAUKEE -si, donde vivió el carnicero- NAZARETH, NEW HAMPSHIRE, PORTLAND y TORONTO. En cada uno de éstos circuitos, tienes cuatro opciones: Replay [grabar, cámara lenta, rápida, etc.], Garaje: podrás aquí llenar el depósito desde uno o cuarenta galones, elegir la flexibilidad de los amortiguadores, su colocación, etc... las características propias de los frenos, la anchura y el nivel de adherencia de las ruedas, su temperatura máxima, el ángulo de inclinación de los alerones, las marchas etc... ¡¡ Es que es una pasada !!! No creo que nunca hayas visto nada igual en juegos de coches de carrera.

Puedo asegurarte que éste juego sólo es superado en cualquiera de sus aspectos por la realidad. Por contra, aquella es también más dura en algunos otros que no viene al caso resaltar...

Pero es que además de estas opciones, que se encuentran incluidas en la primera, llamada SINGLE RACE [carrera aislada], tienes la segunda: CHAMPIONSHIP SEASON [temporada de campeonato], que es una competición por puntos a lo largo de una temporada completa, cubriendo todo el continente americano en la que pueden entrar dieciséis corredores, sólo apta para verdaderos maestros; PRESEASON TESTING [pruebas de pretemporada] para ensayos rápidos; CARS: esta opción te permite elegir el chasis y motor de tu coche, nombre que eliges y datos que desees conocer de tus contrincantes; OPCIONES: controles, realismo, gráficos, distancia de la carrera, sonido, activar o desactivar las banderas amarillas, cargar nuevos rivales, etc...

EL JUEGO ADAPTA EL NIVEL DE REALISMO A TU EQUIPO

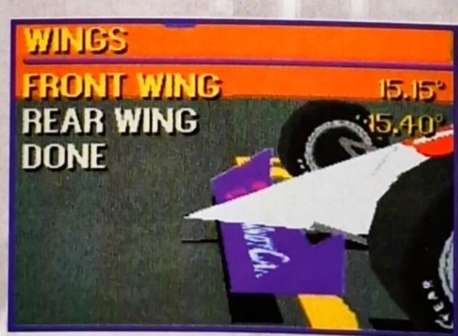
COBERTURA TOTAL

Algo muy importante en toda carrera de coches, es la cobertura televisiva. En Indy Car Racing, tienes seis cámaras que van siguiendo a tu coche en la carrera desde otros tantos puntos de vista distintos. Luego, con la opción de repetición instantánea, tendrás a tu disposición los mandos de una tabla de video: play, rebobina, graba, cámara lenta, atrás, cámara rápida, etc. por lo que no podrás perderte detalle alguno de los movimientos de tu coche y así aprender de tus errores. La cámara seguirá los movimientos de tu coche desde todos los ángulos posibles, incluida una dentro de la cabina del piloto, otra delante del coche y una más detrás.

Qué decir de las tablas de mandos de los coches... Puedes ajustar los retrovisores, y las modalidades informativas que te ofrece la caja negra en la tabla de mandos, te permitirán el acceso rápido a toda clase de información a cerca del estado del coche. No tendrás ninguna laguna que te haga dudar en ningún momento para actuar y conseguir la victoria.





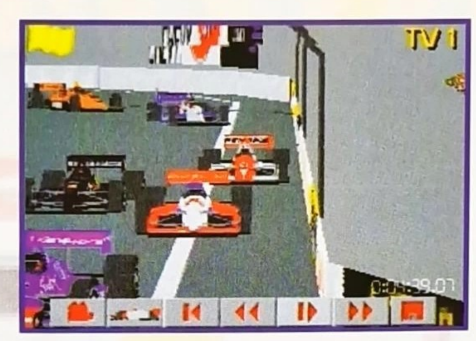


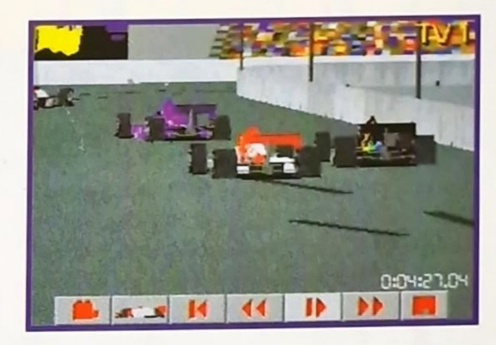












Al visualizar los circuitos para elegir el que mejor se avenga a tus posibilidades, tendrás en pantalla un gráfico con la situación del mismo y sus características más sobresalientes.

Tendrás que tener cuidado incluso con las condiciones atmosféricas, porque como sabes, influyen de forma importante en el desarrollo de una carrera, pudiendo llegar a ganar o perder la misma si no has tenido en cuenta éstas condiciones o por el contrario te fijaste en ellas.

Además de todo ésto que te expongo, en el libro de instrucciones, que consta de unas ciento treinta páginas, podrás obtener información a cerca de cualquier duda que se te plantee: tácticas de conducción, adelantamientos arriesgados, técnicas de frenada en curvas o sobre rectas, suelo mojado, ataque y defensa, consejos para conducir según se trate de un circuito urbano o uno de pista abierta, aumentar velocidad desde el garaje, cuándo pegarse al coche de delante, y un último consejo que será un secreto sólo compartido con aquellos que tengan verdadero interés en formar parte de la cantera del futuro de las carreras de coches en éste embriagador mundo de mecánica, desafíos, riesgos y peligrosas actuaciones en el manejo de las máquinas.

También se te explica cómo reparar las averías en boxes, y un recetario al final del manual de instrucciones te ilustrará algunos remedios para posibles problemas que vayan surgiendo.

Y la sorpresa final: puedes competir en modo de dos jugadores a través del modem. La verdad es que no creo que se pueda pedir nada más en un juego de carreras automovilísticas.

OPINION PERSONAL

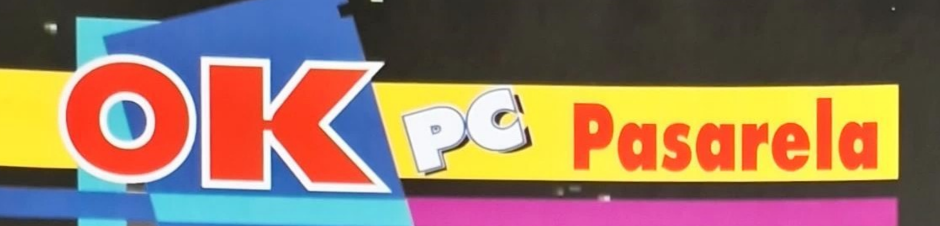
Ante tí se abre un nuevo abanico de posibilidades aún insospechadas en el mundo de los nuevos conceptos de juegos para ordenador. He visto juegos de simulación de carreras automovilísticas que me han dejado boquiabierto, y aunque creo que con el tiempo, éste tipo de simuladores pueden mejorarse en cuestiones como la calidad de gráficos, realismo de las imágenes y otras nuevas sensaciones que no me atrevo a describir por temor a caer en el desparpajo; en verdad tengo que decir que Indy Car Racing es el más completo de los que he probado hasta hoy. Su menú contempla posibilidades que en la mayoría no aparecen ni siquiera por asomo. Casi todos cohartan tu libertad de acondicionar el coche para la carrera con tus preferencias y opiniones propias a cerca de cómo deben ser las cosas, y en el mejor de los casos, tan sólo te proporcionan algún que otro circuito.

El modem, que te permite competir con personas que se encuentran en cualquier parte del planeta, me parece la pijada final, que ha hecho, junto con el resto de las opciones, merecer por mi parte la consideración dispensada sólo a los grandes para Indy Car Racing.



JOSE VILLALBA MEDINA





- OK Pasarela: FRONTIER ELITE II
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

MARAVILLAS

A mediados de los 80, irrumpió un programa en el mercado del videojuego que rompió records de venta. Se llamaba Elite y demostró que en 8 bits se podía alucinar en colores. Hace poco tiempo Elite fue transformado en Plus aprovechando las nuevas tecnologías. Pero ahora es tiempo de su segunda parte: Frontier Elite II.

DAVID BRABEN PRESENTA

FRONTIER
ELITE
II

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

GAMETEK KONAMI DRO SOFT

EN VECTORIAL

Existen programas míticos en la corta historia del Software: Tetris, Altered Beast, Xenon, Street Fighter 2 ... por nombrar algunos de la generación de los 16 bits, pero en los tiempos del dominio del Spectrum lo más corriente era oir hablar de la calidad de los programas de Ultimate o de jugar con Elite".

Este último era un perfecto simulador de una nave espacial cuya misión era desplazarse por el Cosmos en busca de mercancía para comerciar o naves a las que asaltar. Precisamente esa elección de pirata o comerciante proporcionaba al juego una gran capacidad de entusiasmo para enfrentarse a él. Pero sin duda, el elemento más importante de Elite eran sus maravillosos gráficos vectoriales que proporcionaban una sensación de realismo nunca igualada hasta entonces. Todo ello, unido con un montón de opciones, daba pie a la merecida fama del juego.

Durante mucho tiempo se habló sobre una posible segunda parte. Apareció Elite Plus que prácticamente era una versión renovada del programa original, y desgraciadamente no obtuvo el éxito que se esperaba de ella.

Todos necesitábamos una auténtica continuación.

Ahora aparece Frontier, destinado a seguir con la tradición, aunque cambie de nombre, teniendo como subtítulo Elite II.

MANTENIENDO LAS FORMAS

El manual del juego además de estar soberbiamente traducido, nos introduce gradualmente en el mundo de Frontier, pero vamos a destacar los puntos más importantes: Iconos: Una amplia descripción del ordenador de nuestra nave. Con ellos podemos dar las ordenes de despegue, compra, venta y casi todas las posibilidades del programa. Pero atención, es muy aconsejable la utilización de un joystick para el manejo de la nave. Al fin y al cabo, Frontier es un simulador.



✓ **NAVEGACION Y VUELO:** Uno de los detalles más impresionantes de





A través del espacio interestelar visitaremos infinidad de planetas donde el comercio será la clave de nuestra economía. Los gráficos vectoriales utilizados en nuestro acercamiento son sorprendentes y sobre todo rápidos.

Frontier es la cantidad de planetas y estrellas que existen en su mapa galáctico particular. Lo mejor de todo es que todas estas estrellas existen realmente, y además disponemos de una amplia base de aprenderemos a manejar un mapa galáctico. Debemos tener especial cuidado a pilotar nuestra nave espacial que bien cara nos ha costado. Aprenderemos a despegar, a entrar en órbita y lo más tida y difícil. Como en Elite podemos ser unos piratas o defendernos de ellos. Procura llevar un buen sistema de armamento o no durarás mucho.

✓ **HANGAR:** Aquí se encuentra todo

datos con todas sus características. Frontier puede ser utilizado no sólo como juego, sino como herramienta muy útil para todos los aficionados a la astronomía. Pero en este apartado no sólo importante de todo, a realizar buenos saltos en el hiperespacio. Un cálculo equivocado y pasaremos a formar parte del polvo cósmico.

✓ **COMBATE:** Una sección muy diver- lo relacionado con el mantenimiento de nuestra nave, desde reparaciones, nueva tripulación o vender algunas piezas si escasea el dinero.

✓ **COMERCIO:** Ya sabéis, en este jue-

go podéis comerciar en distintos sistemas estelares, sirviendo como intermediario. Existen mercancías como las drogas y los esclavos que están prohibidos en algunos sistemas, pero en otros proporcionan espléndidos beneficios. Todo depende de tu moral.

✓ **EXPLOTACIONES MINERAS:** Una novedad de Frontier. Disponemos de asteroides para su uso como fuente de preciados minerales. Toda una fortuna en el mercado galáctico.

Tras este breve repaso a las principales características de Frontier, los viejos jugadores de Elite podéis pensar que prácticamente es lo mismo de siempre. Lo que pasa es que este nuevo programa tiene una gran cantidad de detalles sobre todo a nivel gráfico, que le hacen ser un bombazo para el 94.

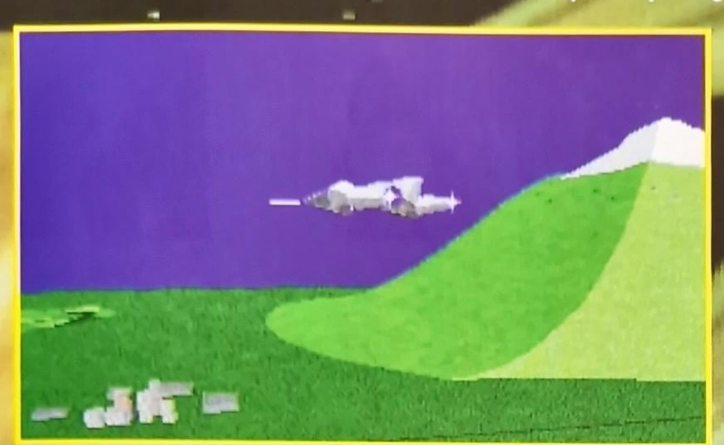
LA TECNICA

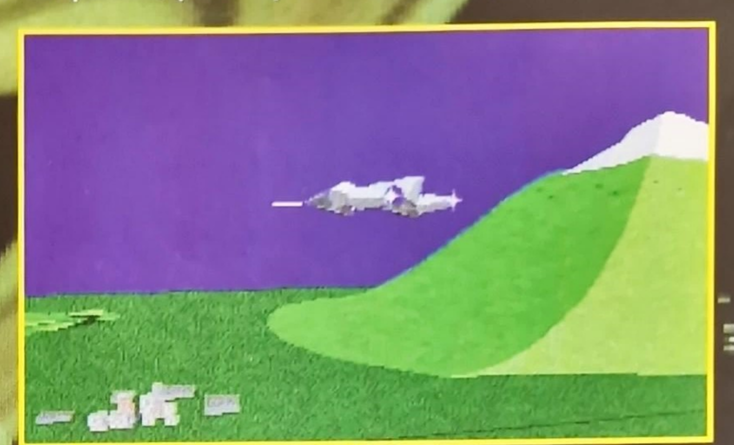
Los gráficos vectoriales sobre fondos bitmap son ya algo del pasado, pero Frontier lo aprovecha bien. Por lo demás su uso de iconos y no de menús es bastante bueno, aunque existen algunas operaciones bastante complicadas como el propio manejo de la nave. Tal vez se podría haberlo hecho más sencillo.

Advertencia. Solo funciona en 386 o superiores y devora mucha RAM en forma de EMS, aunque ocupa poco espacio en nuestro disco duro. En música tenemos la posibilidad de escuchar algunos temas clásicos que nos dejarán maravillados.

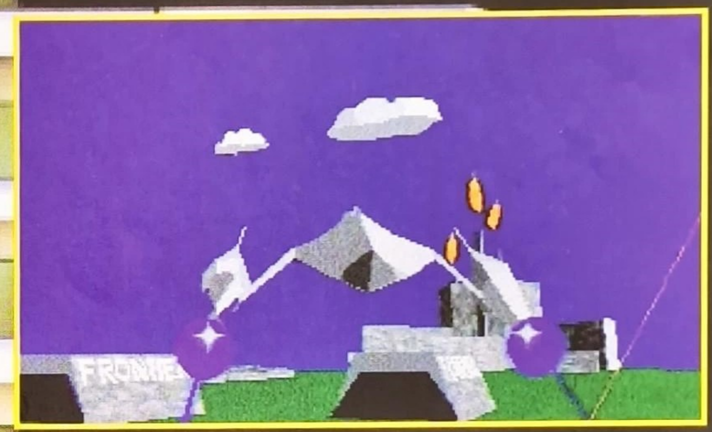
En resumen, Frontier no tiene nada que envidiar a su predecesor, al cual supera en muchos aspectos, y aunque a veces sea un poco tedioso de manejar, la verdad es que es muy agradable jugar con él. Tienes todo un futuro para explorar.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ













OK 90%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	90
Sonido :	85
Originalidad:	85
Movimientos :	95



- OK Pasarela: HIRED GUNS
- Compañía: PSYGNOSIS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

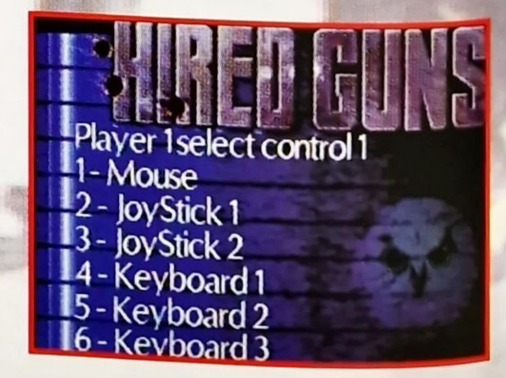
OBJETIVO MA

Hired Guns es un extraño programa. Tiene elementos de rol, aventura, arcade, estrategia .... pero promete ser explosivo.

HIRED GUNS
How Many Human Players
1- Single Player
2 - Two Player
3 - Three Players
4 - Four Players

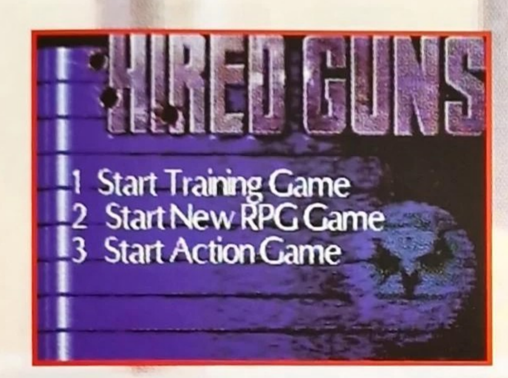
Sin duda la mayor característica del programa es que permite jugar hasta cuatro personas simultáneamente. Cada uno llevará el control de un miembro del "party", en honor del rol, para cumplir la misión de la mejor forma posible.

Nos movemos en un mundo futuro, por lo tanto en nuestro equipo entran desde seres humanos, hasta cyborgs y robots. Y nuestra acción no se desarrollará en casti-





ATAR







llos sino en centrales de suministro de energía. Y los calabozos han sido sustituidos por cárceles de alta tecnología.

LAS OPCIONES

Hired Guns plantea numerosas opciones de juego, así como de entrenamiento, y todo ello de una forma bastante compresible, ya que la realización de los menús y las distintas opciones de los guerreros están perfectamente realizadas. Pero como normalmente, nos vamos a enfrentar al terrible mundo futurista de Hired Guns solos ante el ordenador, se ha intentado que el interface resulte lo más agradable de usar posible.

En primer lugar, la pantalla se divide en cuatro zonas de juego. Cada zona representa el punto de vista de cada uno de los pesonajes, y todas tienen su apartado de mapa, equipamiento, nivel de vida que tengamos, etc.

Por lo tanto, es imprescindible el uso del ratón. Nos facilitará enormemente la vida, al poder pasar de una zona a otra de un solo tirón. El cursor del ratón se transformará en varios iconos para permitirnos movernos o disparar.

Toda esta facilidad de manejo, no impide que cueste algún tiempo hacerse con el truquillo de Hired Guns. Por ello, lleva una serie de misiones de entrenamiento, cuyo principal objetivo es permitir que adquiramos una cierta soltura. El programa es divertido, pero algo complicado.

LA TECNICA

No requiere de un hardware bastante potente, pero hay que destacar que necesitarás una tarjeta de sonido. No es que sea imprescindible para jugar, pero entonces cometerás un crimen con tu oidos, pues Hired Guns dispone de una serie de efectos sonoros realmente asombrosos, que dejarán alucinado a más de uno. Las músicas son bastante envolventes para el ambiente espacial, aunque algo repetitivas.

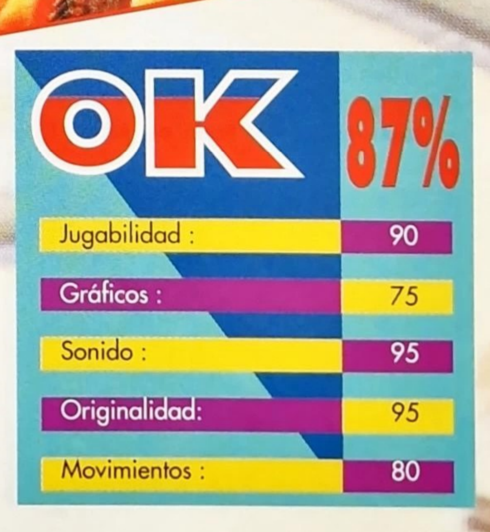
En el aspecto gráfico, el programa podía haber sido mejorado sustancialmente. Simplemente, cumple con su función, sin llegar a grandes ovaciones.

En definitiva, prima la originalidad, pese a tener como referencia a cientos de programas, debido a su mezcla de estilos. Es entretenido y agradable de jugar con él, aunque nos parezca algo complicado llevar a cuatro personajes. Pero si dispones de varios amigos, Hired Guns es todo un reto.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ







OK	87%
Jugabilidad :	90
Gráficos :	75
Sonido :	95
Originalidad:	95
Movimientos :	80



• OK Pasarela: CHRISTMAS LEMMINGS
• Compañía: PSYGNOSIS
• Distribuidor: DRO SOFT
• Tarjeta gráfica: VGA
• Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

LOS MEJO SIEMPRE

Los lemmings son sin duda, los personajes más populares del mundo del PC. Cuando hace ya unos años entraron en la memoria de nuestros compatibles, se resisten a marcharse. Y la verdad, son tan graciosos, tan bonitos ... tan puñeteros algunas veces.



Psygnosis apuesta siempre por los arcades ... y los lemmings. Un juego, básicamente de inteligencia y estrategia que ha gustado tanto a grandes y pequeños. Y claro, aprovechando las pasadas fiestas de Navidad, sacan este programa, que al fin y al cabo es más de lo mismo, pero que para los incondicionales de los lemmings, siempre viene bien.

Para el despistado que no sepa de que va el tema, es muy sencillo, se trata de salvar la máxima cantidad de lemmings en cada una de las fases del juego. Estos





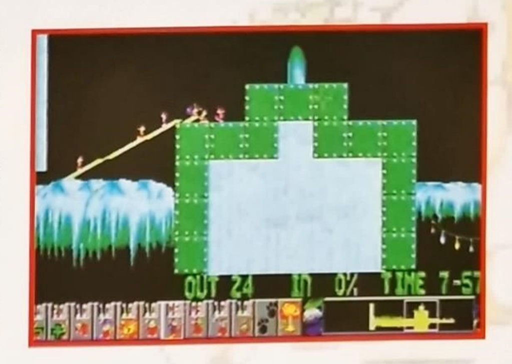
bichitos tienen la manía de suicidarse de las formas más insospechadas, y nuestra misión es llevarlos sanos y salvos a casa.

La gracia del juego consiste en que existen determinados lemmings con una función en particular, unos excavan otros explotan, e incluso construyen escaleras, pues bien, debemos combinar tales habilidades para la supervivencia de la comunidad.

La música está formada por multitud de temas navideños, a cada cual más conocido, y que serán distintos para cada una de las fases. Toda una delicia.

Un programa que carece totalmente de originalidad, pero muy divertido al fin y al cabo, que es lo que realmente importa al tratarse de los LEMMINGS.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



ORES AMIGOS VUELVEN





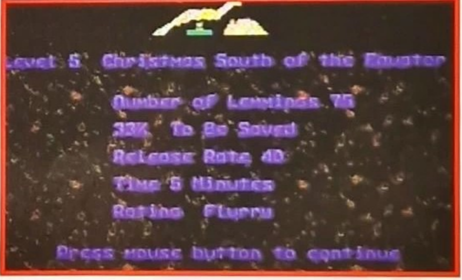


DULCE NAVIDAD

El programa sigue las premisas anteriores, pero todo en un ambiente totalmente navideño. Nuestros simpáticos lemmings van equipados con un gorro tipo Papa Noel, que la verdad, quedan un poco ridículos.

Se moverán en ambientes nevados, y con toda la parafernalia de los adornos de Navidad, pero atención, no te confíes de tan inocentes paisajes, y prepara tu ingenio al máximo.









OK 81%

Jugabilidad :	92
Gráficos :	80
Sonido :	92
Originalidad:	60
Movimientos :	80

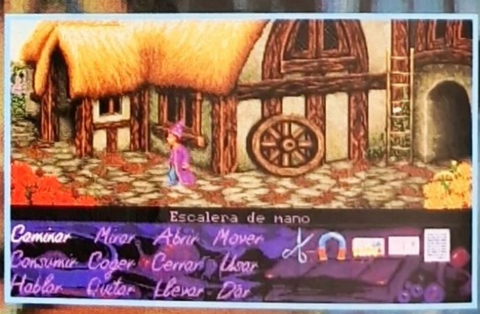


- OK Pasarela: SIMON DE SORCERER
- Compañía: ADVENTURE SOFT
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

Adventure Soft es una compañía hermana de la que creó los conocidos Elvira o Waxworks. Programas que helaron la sangre a más de uno. Pues bien, dado que los creadores del juego son ingleses, han decidido usar al máximo el fino humor de la isla, y como resultado tenemos al programa más desternillante de la historia del PC.

Mucha gente cree imposible que podamos echar una sonrisa de vez en cuando ante un programa de ordenador, ya que piensan que la informática está inmersa en un mundo "congelado". Sin sentimientos.

Pero cuando una persona que piensa así, vió este programa, sinceramente no paró de reirse junto con todos que contemplamos el programa. "Simón" tiene cantidad de situaciones, movimientos, diálogos entre personajes, que recuerdan sobremanera a las series inglesas de humor, como nuestro querido y ya fallecido Benny Hill, que si la memoria





HUM



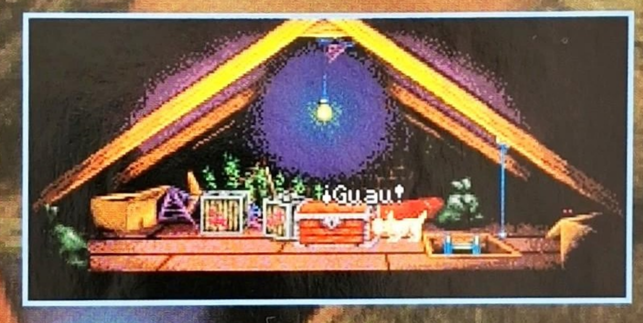






no me falla, se le dedicó un programa para el Spectrum, hace ya muchos años.

Y es que desde el manual, pasando por los diálogos, gráficos, movimientos y situaciones en que nos veremos inmersos, tienen como objetivo final que soltemos una carcajada. Por supuesto el programa está traducido, y debemos felicitar a ERBE, porque han sabido trasladar un cierto aire español al programa, en diálogos que con una traducción literal no tendrían mucho sentido.



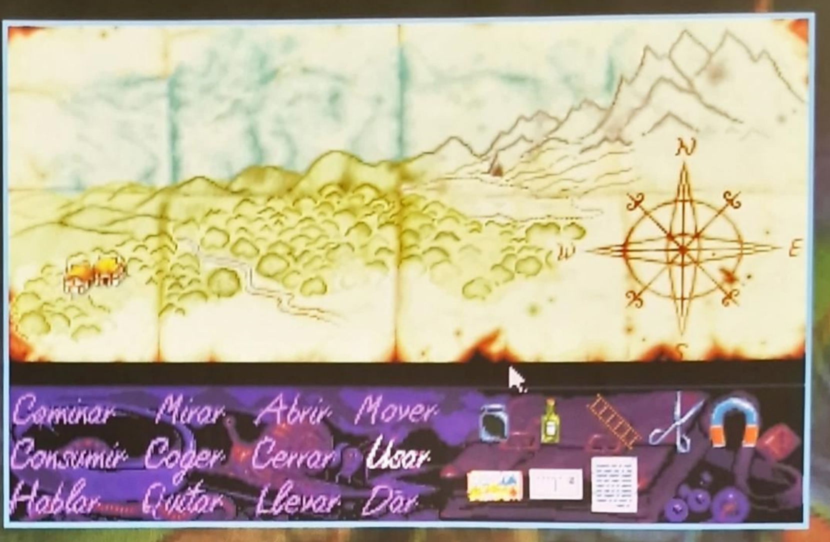
Y todo ello en un ambiente fantástico, como la mayoría de las aventuras gráficas, ya que "Simón" se encuentra en este campo de juegos. Y ¿cuál es nuestro objetivo?

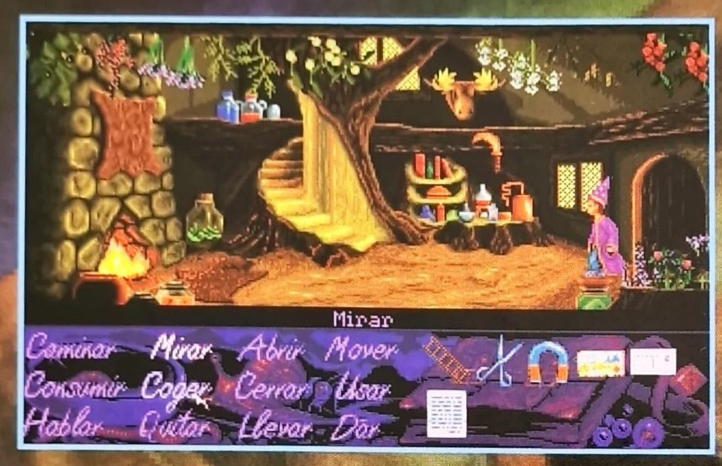




OR MEDIEVAL











LIBERANDO MAGOS

Pues tal como ocurría en "Curse of Echantia", debemos salvar a un joven de nuestro tiempo de un estropicio espacio-temporal provocado por Calipso. Un sabio mago capturado por el malvado de turno.

Debido a la poderosa magia de un libro de hechizos, regalado por nuestro cumpleaños, una puerta entre dos mundos se abrió en nuestro desván. Chippy, el perrito que más amamos, fué el más valiente y cruzó el umbral. Por seguirle, casi acabamos como merienda de unos trolls, pero un afortunado estornudo nos salvó la vida.

El juego empieza en la mansión de Calipso. Allí leeremos una nota que contiene toda la información para liberar al propio Calipso. El es el único que tiene el poder para que regresemos al siglo XX, pero antes debemos llegar a ser unos buenos aprendices de mago para usar nuestro libro de hechizos.

Debemos realizar mogollón de misiones, que nos plantearán la multitud de personajes que posee "Simón". La forma para realizarlas es la clásica de





siempre, es decir, el uso correcto de todos los objetos que encontremos.

Será vital que echemos un buen vistazo a todas las pantallas, y no nos dejemos nada, porque seguro que tiene alguna utilidad. Una pequeña pista: Unas tijeras pueden cortar la barba de un enano borracho. Esa barba puede llegar a convertirse en un buen disfraz en el momento adecuado.



LA TECNICA

Afortunadamente el programa corre desde un AT hasta arriba, y basta con unos humildes 12 Mhz. para disfrutar de él. Serán necesarios unos 10 megas de disco duro y un ratón. No, no despidas a tu gato, es una cosa con dos botones que se enchufa en tu máquina.

La música y los efectos sonoros son geniales, pero lo que realmente quitan la respiración son los fondos de la pantalla, sobre todo las del bosque están realizadas de una forma exquisita, así como el movimiento del personaje, que parece que esté pisando huevos.



La pantalla se divide en dos: arriba se encuentra el escenario, donde Simón meterá la pata de vez en cuando, y en la esquina inferior izquierda, las opciones que podemos realizar. A su lado, el inventario con todo lo que hemos recogido. El mapa que llevemos nos será de suma utilidad, ya que según vayamos explorando escenarios, éstos se sumarán al plano, y posteriormente, aunque nos encontremos muy lejos de un punto, podemos acceder rápidamente a él, pulsando su situación en el mapa.



Simón es todo un juegazo, superdivertido y lleno de objetos, personajes y situaciones que nos darán más de un quebradero de cabeza, y sobre todo aderezado con un sentido del cachondeo, que te vacilará en cuanto menos te lo esperes.

Intenta hacer algo equivocado, y ya verás la respuesta.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ









- OK Pasarela: T2 THE ARCADE GAME
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de Sonido: ADLIB,SOUND BLASTER, ROLAND

T2 THE ARCADE GAME



Tenemos ante nosotros un gran éxito cinematográfico... un film que si en su día nos dejo sin respiración frente a la pantalla, ahora no nos dejara un segundo de respiro al frente de nuestro PC, pero no eres un mero espectador sino todo lo contrario, te convertirás en una maquina, TERMINATOR.

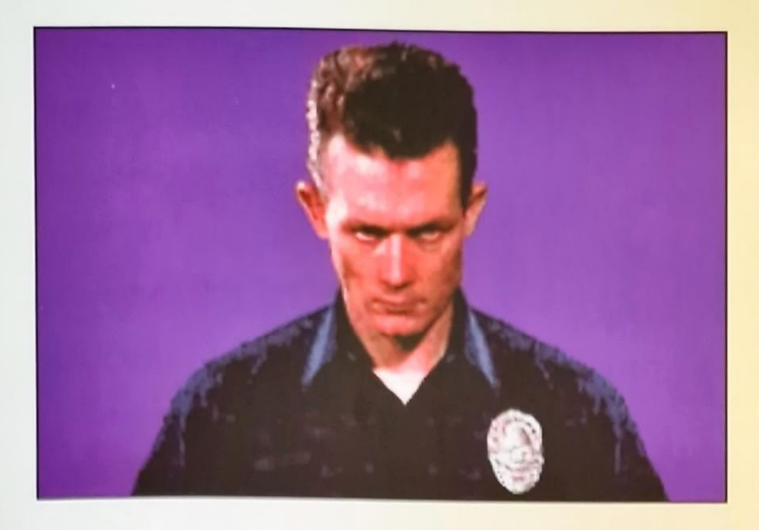
Si en la primera parte hubo que destruir un Terminator enviado desde el futuro para matar a Sarah Conor. Ahora 10 años después las maquinas van a intentarlo de nuevo, pero tienen un nuevo objetivo: el futuro líder de la resistencia, el hijo de Sarah Conor. Por suerte también es enviado un guerrero para protegerle. ¿Quién le encontrara primero?

LOS NIVELES

Siete devastadores niveles completan el juego, en cada uno de ellos deberás utilizar toda la potencia de fuego de que dispongas para destruir todo lo que aparezca en tu monitor, a excepción de vidas humanas.

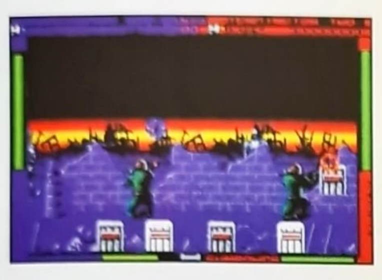
Si tienes a tu lado un fiel amigo que se atreva a echarte una mano en tu difícil tarea, el juego da la opción de que participen dos

LA ERA DE LAS



Digitalizaciones de vídeo sacadas de la mismísima película







Tu objetivo: encontrar a este chico antes de que lo hagan tus enemigos.

personas pero la introducción de un segundo jugador incrementara la intensidad de la oposición.

Si tu ordenador esta dotado de una buena tarjeta de sonido disfrutaras las voces digitalizadas tomadas de la película.

Hay seis marchas de velocidad, pero incluso en la mínima, la acción se desarrolla a una velocidad vertiginosa. La perspectiva del juego es frontal, un cursor con el que apuntar y disparar a los enemigos y un scroll horizontal, que volverá loco a mas de uno.

Todos los niveles están dotados de un equipo adicional. que se recoge al disparar sobre ellos, normalmente se encuentra en cajas dispersas por el suelo, pero algunas veces se esconden en los lugares mas tontos. ¡ Por eso dispara a todo !.



MUCHA ADICCION

Algunas secuencias espectaculares de la película han sido digitalizadas y llevadas a este juego para hacerlo aun mas interesante.

Este juego no saldrá en las listas por ser el mejor en gráficos, sonido, o cualquier otra característica, pero en lo que sin duda estará en los mejores puestos será en lo que se refiere a juegos Adictivos.

Para los que hace tiempo disfrutaron con el mítico "Operation Wolf" este es un juego semejante, la disposición de la pantalla, la forma de eliminar enemigos y recoger puntuación,... por lo tanto seguro que será una buena adquisición.



Si es así, y te conviertes en un valiente Terminator, recuerda, Sobre tus espaldas llevas el destino del mundo, ¡¡¡ intenta no defraudarnos !!!.

JESUS HERVAS







MAQUINAS



- OK Pasarela: 7TH CITIES OF GOLD
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

7TH CITIES OF GOLD

¿EL HUEVO? QUE...

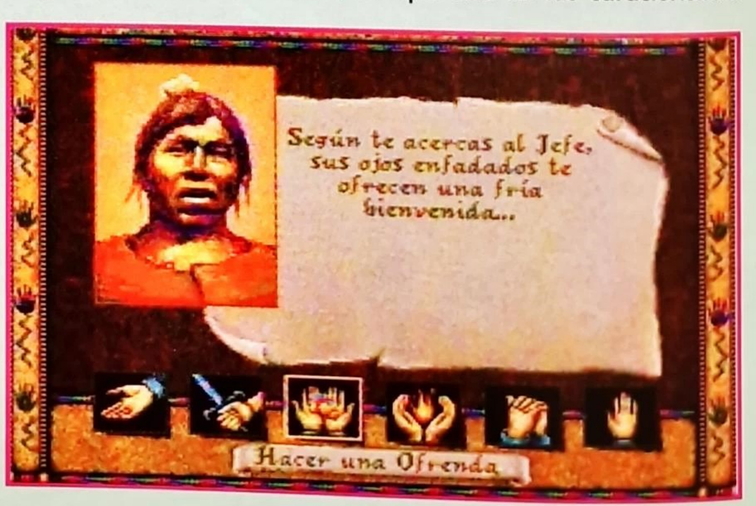


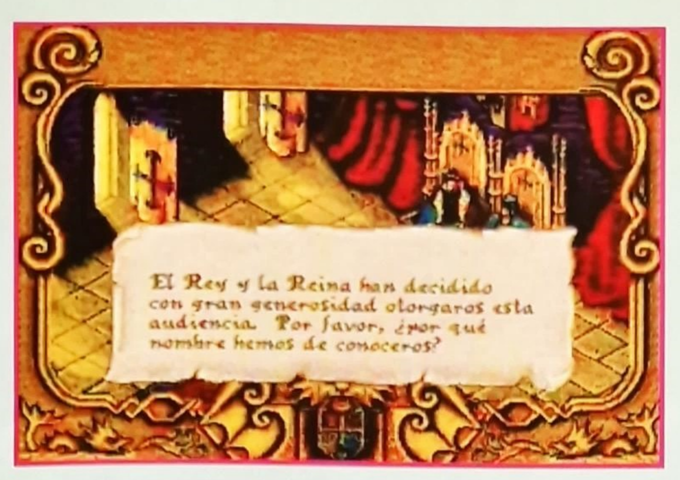
Creo que jamas se podría hablar de la historia de España, y del gran imperio que consiguió y deslumbró al mundo entero, sin la inmensa figura de Cristóbal Colon. ¿Un soñador, un loco, un aventurero?, jamas lo sabremos con certeza, pero la verdad es que ahora poco importa, lo que hizo hay está.
Hemos de reconocer que en su momento, se cometieron errores a la hora de la colonización, pero todo el mundo comete errores.

Aventuras sin fin, océanos que atravesar con grabe riesgo de nuestra vida y hacienda logradas con gran esfuerzo, lluvias torrenciales que harán imposible el camino a través de la jungla, tribus hostiles que nos atacarán cuando más débiles seamos, y cientos de enfermedades que harán estragos entre nuestros hombres.

Cada golpe de machete nos va descubriendo nuevas tierras llenas de diferentes tribus, aunque una de las características







comunes a todas ellas es su inmensa ambición a la hora de poder negociar con ellos.

Pero sinceramente es un mundo tan excitante y nuevo. Ríos que explorar en busca de pepitas de oro, grandes valles donde poder cazar manadas de bisontes para conseguir comida y pieles, cadenas montañosas que atravesar con sumo cuidado en busca de inmensas minas de oro, cementerios de antiguas tribus, grandes monumentos en nuevas civilizaciones y cien mil cosas más.

Fundar nuevas ciudades, luchando contra los medios, mediante las cuáles estableceremos los pilares de nuestra cultura y así expandiremos nuestro gran imperio. Nuestro sombrero será el sol, nuestros mocasines serán la luna, el resto de la indumentaria lo compondrán nuestro coraje, ilusión y sed de fama. Ya tan solo nos queda decir las palabras mágicas "TIERRA A LA VISTA". Y todo ello mediante nuestra gran imaginación y nuestras dotes de comerciante.

USA LA MAGIA QUE HAS HEREDADO DE TUS ANTEPASADOS

¿LA CORONA? BIEN, GRACIAS

En primer lugar habremos de visitar a nuestros reyes, los cuáles nos preguntaran sobre nuestro. Mas tarde pasaremos por la tienda situada en el puerto para realizar la compra de naves, reclutar nueva tripulación y comprar los pertrechos necesarios.

Un pequeño truco es la compra ante todo de comida, caballos de sobra ,plantas y animales, sobre todo plantas y animales para poder realizar intercambios con las tribus que iremos encontrando.

Cada vez que regresemos a puerto las operaciones a realizar siempre serán las mismas, pero añadiendo el paso por el abogado del puerto para que nos comunique el estado de nuestras cuentas.







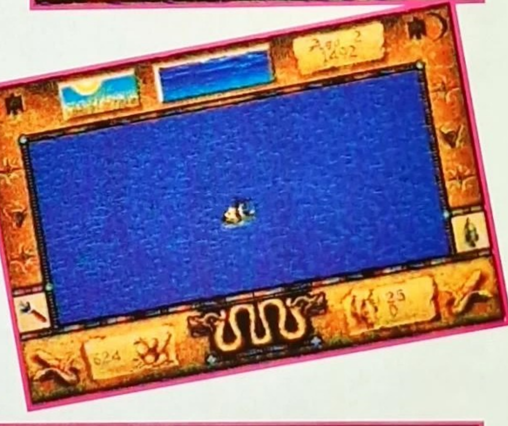
DE PASEO

Cuando salgamos de nuestro querido terruño, nos encontraremos ante el largo y profundo océano. ¿Que hacer? será nuestra pregunta en esos momentos, pues muy sencillo, navegar, que buen chiste, no venga en serio lo más lógico es que pongamos rumbo Sudoeste y tranquilos, más tarde o más temprano llegaremos a tierra.

¿Qué hacer una vez en tierra?, he ahí la cuestión que trajo a mal traer a nuestros conquistadores, y que tu tendrás que resolver.



La ayuda de los nativos será fundamental para descubrir oro en los cauces de los ríos, minas de oro en las cadenas montañosas, manadas de búfalos que tranquilamente pacen en las grandes praderas e inmensos campos de maíz para el sustento de tus futuras colonias.



El último consejo es procurar fundar tus colonias en puntos estratégicos cerca de las playas, para que su localización desde los barcos sea más fácil, también es muy importante que las pongas cerca de las minas de oro que descubras o en zonas de poblados ricos.

Cuando estemos navegando uno de los consejos fundamentales, para nuestra propia seguridad será la de comprobar el estado del casco de nuestros navíos, ya que podremos perder nuestra valiosa mercancía y a la gran mayoría de nuestra aguerrida y valerosa tripulación.

Pero podéis estar tranquilos, por aquella época las patas de palo y los parches en los ojos no estaban de moda, es decir, la navegación será tranquila si logras evitar las tormentas y los bancos de



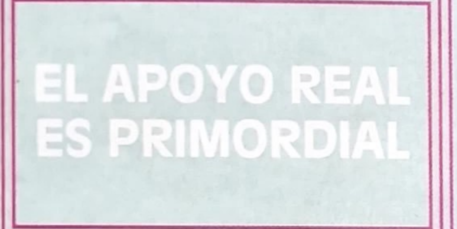








corales cercanos a la costa que irán poco a poco mermando el estado de tu casco.



¿AMIGOS O ENEMIGOS?

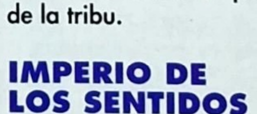
Evidentemente cada vez que encontremos un poblado, lo más lógico será entrar en el para poder obtener comida y negociar con los nativos, un intercambio bastante importante sobre todo a la hora de encontrar pueblos llamados culturales, ya que obtendremos inmensas fortunas en oro, especias, plantas del nuevo mundo etc.

Cuando entremos en los poblados deberemos utilizar dos reglas de oro. La primera será la de entrar con las armas enfundadas, ya que si no nuestra situación será considerada como hostil. Y la segunda es la de no interrumpir demasiado el paso de los indígenas ya que pueden terminar enfadándose un poco, y como es lógico nuestra cabellera puede terminar colgada de un bonito árbol autóctono.



La magia nos será algunas veces de gran utilidad, pero en los pueblos mas desarrollados, esto puede ser interpretado como un insulto hacia el jefe de la tribu.





IMPERIO DE LOS SENTIDOS

Otro más que añadir a nuestra juegoteca de selección, grandes posibilidades de juego, incluso si te lo quieres poner más difícil puedes jugar en un terreno aleatorio, nada fácil por cierto, también posees varios niveles de dificultad.

Posee unos gráficos bastante majetes y su sonido es muy bueno pero una de sus mayores cualidades es la adición y su gran jugabilidad. Os he de confesar que yo ya he cogido mono ha este juego.

ANTONIO GOMEZ

OK 91%

Jugabilidad :	100
Gráficos :	85
Sonido :	85
Originalidad:	95
Movimientos :	90



TODOS LOS MESES TE ESPERAMOS EN EL KIOSKO CON:
LA INFORMACION MAS ACTUAL Y VERAZ SOBRE EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO. NOTICIAS INTERNACIONALES, CRITICIAS DE LOS JUEGOS DE MAYOR IMPACTO DEL MOMENTO, POSTERS, MAPAS, LOS MEJORES TRUCOS Y MUCHO, MUCHO MAS...
¡ANIMATE! TIENES UNA CITA CON OK SUPER CONSOLAS, TU SUPER REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
¡148 PAGINAS!
CONSOLAS
OK SUPER
Nº 12
350 ptas.
ASTERIX DE LA GALIA


SAM & MAX


LUCAS Arts
OK

Este fantástico regalo para todos los suscriptores de

elektor

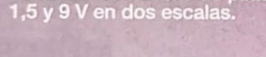
Además de un excepcional precio (**5.500 Pta.**) en la renovación o nueva suscripción de la mejor revista de electrónica, le obsequiamos con el **número extra** de julio-agosto. Y, además, le enviamos a su domicilio completamente **gratis el polímetro** HC-2210B.

CARACTERISTICAS MAS IMPORTANTES DEL POLIMETRO HC-2210B

Polímetro compacto de tipo banco, con una escala de espejo posterior y fusible interno de protección de 2 A, alimentado con una pila interna del tipo AA (1, 5 V) . Es un instrumento imprescindible para quienes se inician en la electrónica, y resulta muy útil como segundo polímetro para aquellos más experimentados que ya dispongan de uno.

Sus características más importantes son:

- Sensibilidad. Elevada sensibilidad de entrada, 20. 000 n/v en tensión continua y 8 . 000 n/v en alterna.
- Medidas de tensión. Seis escalas de medida en alterna (2 , 5 , 10 , 500 y 1 . 000 V), con una precisión de +-5%. Seis escalas de medida en continua (250 mV, 2'5, 10, 50, 250, y 1.000 V) con una precisión de +-4%.
- Medidas de corriente. Cinco escalas de medida de corriente continua (50 ,mA, 0'5, 5, 50, 500 mA) con una precisión de +-4%.
- Medidas de resistencias. De 1 n a 20 M en tres escalas (1-20 K, 10-200 K y 1 K-20 M).
- Prueba del estado de pilas y baterías de 1,5 y 9 V en dos escalas.



¡Completamente gratis!



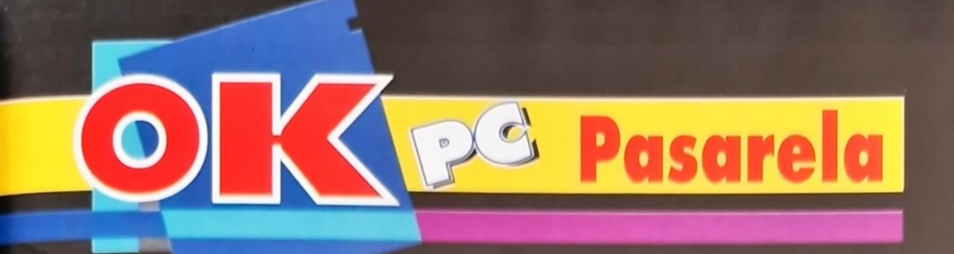
F&G EDITORES S.A.



AVISO A NUESTROS LECTORES

Todos nuestros suscriptores recibirán —junto con el número correspondiente a su renovación— el POLIMETRO. Los nuevos suscriptores deberán rellenar el BOLETIN SITUADO EN LA SOLAPA DE LA CUBIERTA

Pza. República Ecuador, 2
28016 MADRID
Tno: (91) 457 94 24 Fax: (91) 458 18 76



- OK Pasarela: DARKSIDE OF XEEN
- Compañía: NEW WORLD COMPUTING, INC.
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

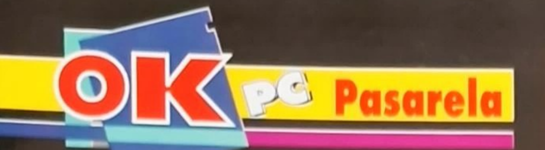
Darkside of Xeen

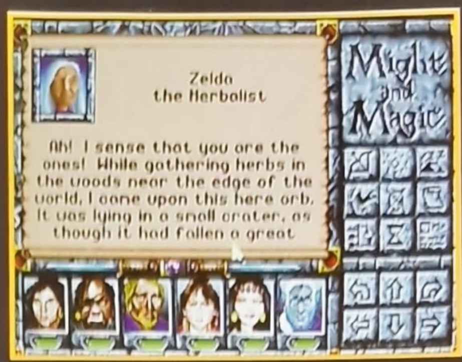
UN "ROL GAME" SOBERBIO

Parece que a todas las distribuidoras se han decidido a traer a nuestro país, grandes programas de rol que baten records más allá del Atlántico. Hoy le toca el turno a Proein, que va a deleitarnos con este "Darkside of Xeen".











New World saca un nuevo título de "Might and Magic" cada año. En 1992 apareció "Clouds of Xeen", un programa que revolucionó toda la saga, y que tuvo un gran éxito en USA. Aquí no teníamos ni idea de ello. Ya en el presente año, nos encontramos con "Darkside of Xeen", que tiene como principal novedad su fusión con el anterior programa. Así obtendremos un superjuegazo en toda la regla.

Proein se ha dado cuenta del buen negocio que puede ser esto, y lanza al mercado español los dos últimos títulos junto, con el Might and Magic III, ya comentados en esta sección. Es justo destacar que si hace dos años el rol en España estaba representado por Elvira y algún título de la "Dragolance", ahora simplemente nos vemos desbordados de ellos, y ojala todos tengan la misma calidad que "Darkside of Xeen", un bombazo para las Navidades.

QUE NOS VAMOS A ENCONTRAR

La historia donde se desenvuelven los personajes está muy manida en todos los juegos -incluso los que no son de rol-, malo muy malo rapta a chica y héroe de turno la rescata. Lo que cambia es la forma de desarrollarla. Si rescatar a la reina va a ser el principal objetivo del grupo, multitud de pequeñas misiones totalmente ajenas una de otra se cruzarán en sus vidas. Será mejor que la resolvamos si queremos obtener experiencia, oro y sobre todo, una valiosa información.

Disponemos de una absoluta libertad para crear nuestros personajes. Varias razas y clases se nos darán a elegir. Como buen jugador que eres, no debes pasar de lado la importancia que es construir un buen grupo. Si lo hacemos adecuadamente, se nos facilitarán las cosas. Una equivocación, y todo se irá abajo. En "Darkside of Xeen", el grupo recomendado por el ordenador es muy adecuado para nuestros propósitos y si eres de los que no te gusta complicarte la vida.

Aparte de sus habilidades como clase, podemos aprender otras tales como nadar, escalar, explorar o detectar monstruos o sitios ocultos. Algunas razas lo incorporan innatamente, a las otras habrá que enseñarlas y pagar por ello.

Atención, el oro escasea en un primer momento. No seamos derrochones.

UN CONTROL ESTRICTO

Uno de los temas más importantes en este juego es el perfecto control de los distintos objetos a encontrar o que compremos. Se clasificarán en distintos apartados, tales como armaduras, armamentos, u objetos variados. Pero tal vez, el más importante sea el dedicado a objetos necesarios para acabar el juego. De esta forma evitaremos









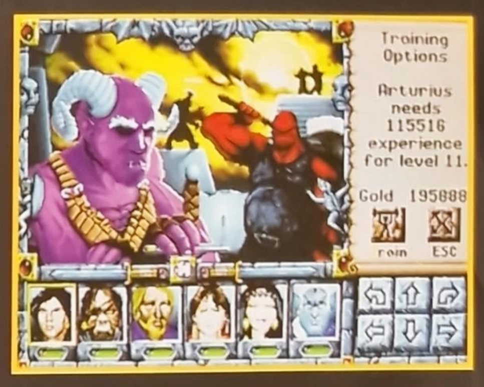


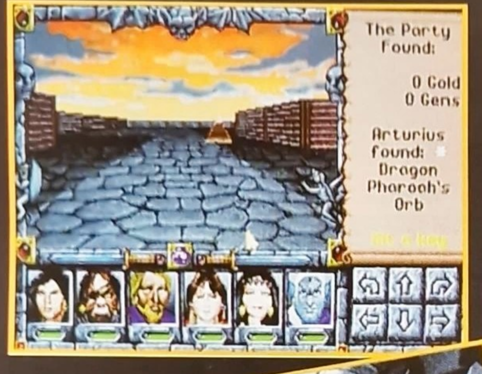
perder o vender aquella llave que tanto necesitamos, y que frecuentemente sucede en otros programas.

También cabe destacar:

- **AUTOMAPEADO:** Si obtenemos la habilidad de la Cartografía, en la esquina superior derecha aparecerá un mapa donde se representará todo aquello que encontremos: ciudades, castillos, bosques, templos ...
- **TIENDAS:** En ellas podemos comprar, vender o reparar cualquier cosa.













También se nos informará sobre las cualidades de nuestro armamento y objetos mágicos.

- **TEMPLOS:** Su principal obligación es curarnos. Aunque también pueden resucitar a nuestros personajes, o eliminar el veneno e incluso el desánimo. Todo ello en dinero constante y sonante. Debes ser generoso ya que además de pagar los servicios, un donativo nunca viene nada mal a nadie.
- **CIUDADES:** Necesitarás un pase especial para entrar en ellas. Algunos ladrones los venden.

LA TECNICA

En estos tiempos de revolución tecnológica, es agradable encontrarse con un programa que funcione en un 286, aunque debe disponer de 2 Megas de memoria.

El programa se puso a prueba en un 386 DX a 40 Mhz, y constituye toda una gozada verlo en marcha.

Gráficos realmente excelentes que junto con un acertado diseño, proporcionan al programa una singular calidad estética. Si posees la celebérrima Sound Blaster Pro simplemente te puedes caer de espaldas al son de tus altavoces, junto con melodías fantásticas.

En resumen, un programa muy completo que a más de uno le aliviará este crudo invierno repleto de crisis.

Qué solo haya crisis en el aburrimiento. "Darkside" te lo va a demostrar.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ CALVO



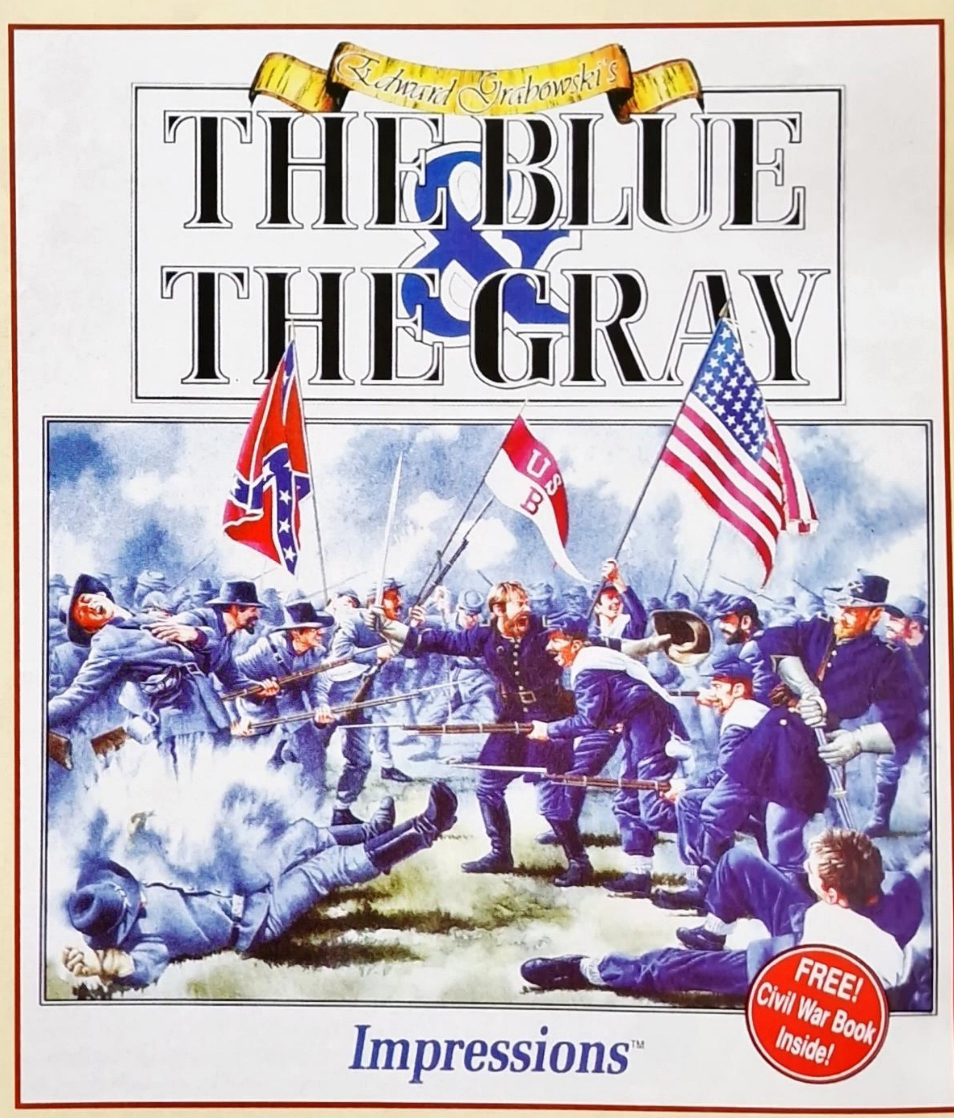


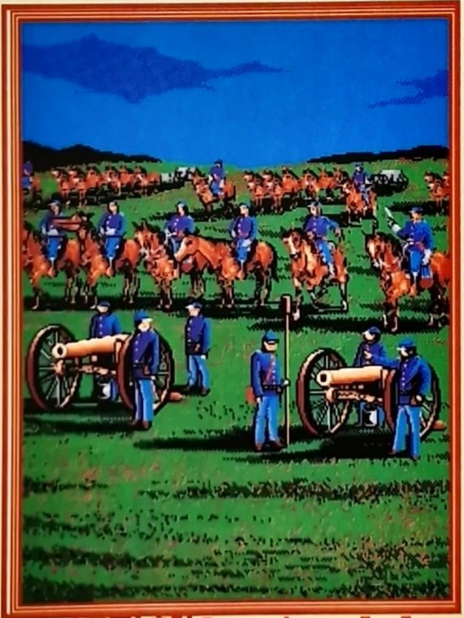
- OK Pasarela: THE BLUE & THE GRAY
- Compañía: IMPRESIONS
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ROLAND, SOUND BLASTER

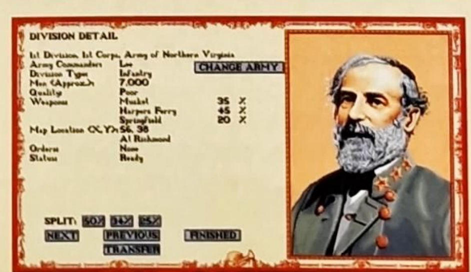
NORTE Y SUR

La guerra civil americana ha sido un tema poco tratado por el software de juegos en general. Que yo sepa, ningún arcade se ha metido en los asuntos de la Unión o de la Confederación. Impressions, compañía líder en el tema de la estrategia, nos invita a adentrarnos en un período que marcó la historia de los EE.UU.

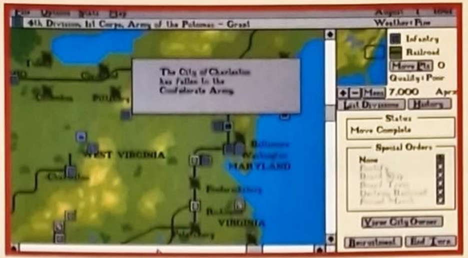
Resulta agradable saber que existen compañía como Impressions que se toman en serio el trabajo que realizan. Sus programas basados en su mayor parte en hechos reales (exceptuando los de rol o de ámbito galáctico), están realizados de una forma impecable a lo que se

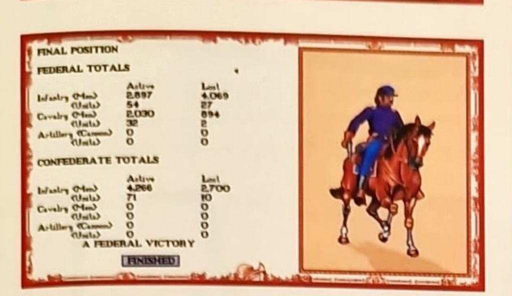


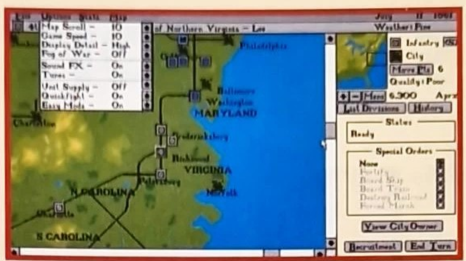












refiere a la exactitud histórica. Caesar lo demostró hace tiempo, y si en aquella ocasión era Roma Imperial la época que nos tocó visitar, esta vez nos adentraremos en la Guerra Civil Americana o de Secesión.

A VUELTAS CON LA HISTORIA

Gracias al cine, esta crucial guerra para los Estados Unidos, es más o menos conocida por todos. Sabemos que ganó el Norte, y gracias a ello se concedió la libertad al pueblo negro.

Pero la guerra de Secesión se caracterizó por importantes batallas que decidieron su final. Tal es la magnitud e importancia de estas batallas que su desarrollo estratégico se confió a las grandes mentes militares de aquella época. Ahora en la nuestra disponemos de este programa para participar en esa guerra de la mejor forma que todos conocemos, su simulación en un ordenador. Y ojalá todas las guerras sólo existieran en los circuitos de las máquinas, como otras veces hemos dicho.

Concretamente el programa es un fiel reflejo de todo lo que pasó. Impressions como buena muestra de su preocupación por la exactitud histórica como hemos indicado antes, y también para atraer al mercado norteamericano, ha incluido en la caja del juego un libro bastante detallado sobre la Guerra Civil. Un detalle que merece todo nuestro reconocimiento, y un buen ejemplo a seguir por otras compañías.

CUESTIONES DE MANEJO.

Aparte del "libro de historia", los manuales del programa están muy bien elaborados, ya que no dejan detalle alguno sobre el manejo de "Blue & Gray". Tal vez para los neófitos en el campo de la estrategia sean un poco duros de digerir, pero el manejo del juego es otra cosa.

Si había algo que caracterizaba a los juegos de estrategia, era su complicado manejo. Detalle que a los entendidos parecía gustarles, pero que al público en general les resultaba demasiado complicado. O sea, el juego no se vendía, y siempre era minoritario. Pero en *Blue & Gray*, ya no podemos echar mano a ese recurso para prescindir de él, disponemos de un interface parecido a Windows con el cual tenemos un control absoluto sobre el juego. Por ejemplo, en los sucesivos mapas que encontremos, podemos situarnos en ellos gracias a unas barras laterales donde "pincharemos" nuestro ratón. La velocidad es vertiginosa.

Luego un cuadro de opciones a la derecha, y algunas ventanas de información con apartados como fecha, estado del tiempo, regimiento que controlamos y sucesivas noticias por parte de los dos bandos.

EL JUEGO EN SI

Empezamos eligiendo uno de los dos bandos, pero el ordenador permite también la participación de dos jugadores que adoptarán a cada adversario. Esta última situación es muy divertida.

Debemos dar las ordenes oportunas a nuestros hombres, así como si fortificamos ciudades, aumentamos el número de soldados y artillería en un determinado lugar o cualquier decisión que estimemos oportuna. Presionamos "Fin de Turno", y nuestro contricante hará lo oportuno. Si por el azar las fuerzas se encuentran en un punto con las contrarias, pasaremos a la pantalla de combate, donde previamente decidiremos la estrategia a tomar y luego veremos en la pantalla del ordenador el resultado de nuestras acciones. Esto no es un arcade, y las escenas de combate son automáticas según el rumbo elegido. Si conseguimos ser vencedores, un nuevo territorio pasará a nuestras manos. Así hasta el triunfo total.

Todas las batallas producidas son ficticias, a no ser que carguemos algunas de las ya pregrabadas, y esas si que se basan en hechos reales, pero el resultado de las mismas es cosa nuestra.

LA TECNICA

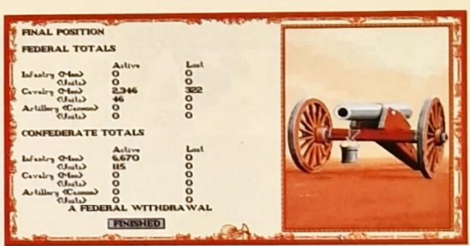
Como ya viene siendo norma, el programa agradecerá de su uso en un 386, pero en un AT a 12 Mhz. puede funcionar sin problemas aunque irá algo lento.

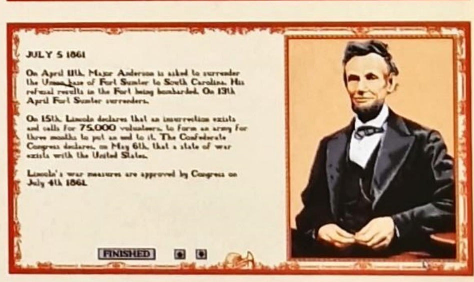
Los gráficos son bastante aceptables, aunque no existan animaciones, cosa que nuestro disco duro agradecerá, porque el programa ocupa muy poco espacio. La instalación es sencilla y viene en un solo disco de alta densidad.

Otra cosa es la música, el programa contempla la posibilidad de su uso incluso con la novísima ADLIB GOLD, y podemos disfrutar de un amplio repertorio de canciones muy conocidas por todos y que cantaban los soldados antes de entrar en combate. Según nuestras acciones sonará una u otra. Toda una delicia.

En suma, un programa idóneo para los amantes de la estrategia y para los que quieran probar algo nuevo. Pero siempre de calidad.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





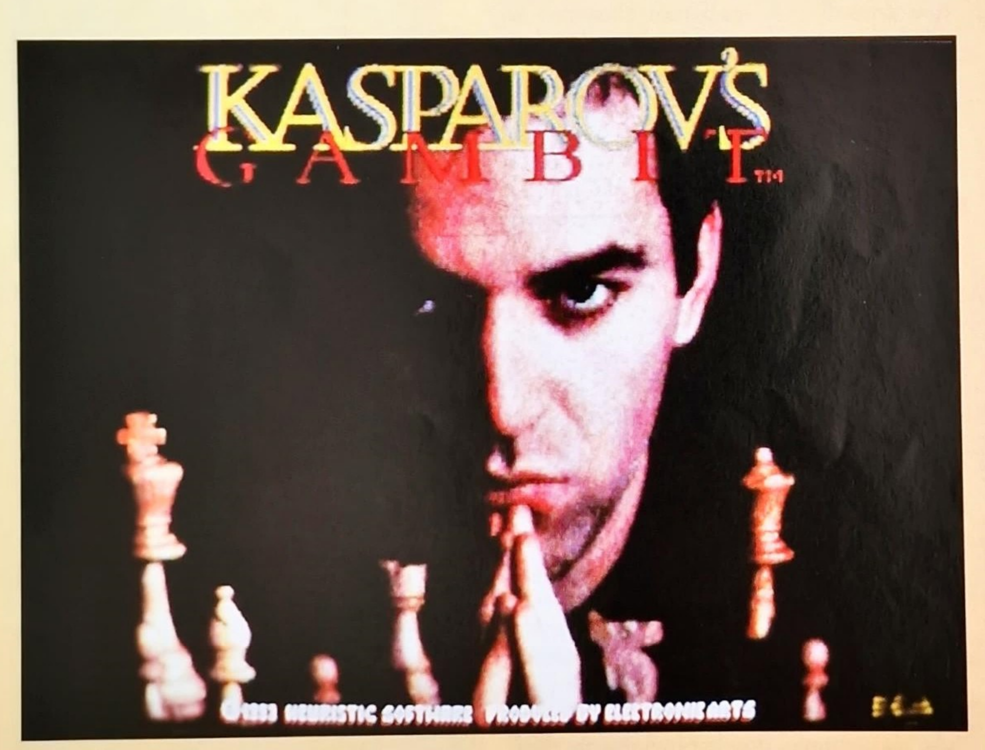




- OK Pasarela: KASPAROV´S GAMBIT.
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: VARIAS

Kasparov's Gambit

"AJEDREZ AL ALTO NIVEL"



Un juego de ajedrez al más alto nivel, de gran comodidad de manejo y con variedad de opciones de lo más interesantes es lo que nos presenta "Kasparov's Gambit". Compite con jugadores de diversos niveles y si te crees un gran ajedrecista, demuéstralo jugando contra el campeón del mundo.

INTRODUCCION

El ajedrez es un juego que desde sus orígenes, tan remotos como inciertos, levanto grandes pasiones entre sus practicantes. Se dice que llegó a España durante la conquista musulmana y que se fue extendiendo a lo largo de los años entre las clases más cultas de la población. Por esto, el clero y los señores medievales (de distintos grados y linajes), fueron los más destacados en su manejo, pasando algunos a la historia, como el celebre Fray Ruy López, que se hizo famoso como el creador de una de las más famosas aperturas (Apertura Ruy López o Española) y que ha sido y es usada muy frecuentemente por los grandes maestros de este deporte (por cierto que esta definición de deporte no está muy compartida por todos y para algunos deja de ser más que otro juego de mesa de gran complejidad).

Es un juego que se difundió rápidamente por todo el mundo y que a lo largo de su vida se caracterizó por la aparición de muchos grandes jugadores. Todos ellos se hicieron famosos por su juego agresivo o de contención, por el descubrimiento de nuevas aperturas o variantes, etc.. Sin embargo, pocos han sido los que han logrado el campeonato del mundo. La mayoría de estos solo pasaron por ser grandes jugadores aunque algunos han merecido por la originalidad y fuerza de sus movimientos la categoría de genios. El último de ellos, tras Bobby Fischer (el más genial, que se volvió

medio loco) es Gary Kasparov. Este es el último campeón del mundo reconocido y es el que ayudó a realizar el simulador que os estamos presentando. Durante las partidas podremos contar con sus comentarios a cerca de las mismas y nos ayudará si lo deseamos a realizar el movimiento adecuado. Pero esto ya lo veremos más adelante.

EL JUEGO

Hablando del juego propiamente, estamos ante un magnífico simulador de ajedrez, de los mejores que recuerdo, que se destaca esencialmente por su presentación, las facilidades y gran variedad de opciones que nos permite. Como detalle principal despunta la posibilidad de tener un programa de gran calidad en CASTELLANO, cosa que por desgracia no es nada habitual. Además de esto, podremos disponer de dos pantallas para jugar a nuestro gusto. Si preferimos jugar en un tablero tridimensional dispondremos de distintos tipos de tablero para elegir, a cual más bonito (madera, mármol,..). Si por el contrario os inclináis por las dos dimensiones (ajedrez plano) podréis tener en pantalla a la vez distintas opciones, a las que podréis acceder mediante el menú. Por cierto que este programa es de muy fácil manejo, ya que tanto el movimiento de las piezas como el acceso a los menús los podremos realizar cómodamente con el ratón. El menú, que nos aparece en la parte superior de la pantalla es de tipo desplegable, y en el inicio nos da las opciones "Sistema", "Juego", "Entrenamiento", "Opciones" y "Ayuda". Bajo estos titulares se hallan distintas opciones entre las que se encuentran, además de las habituales de grabar/cargar/imprimir la partida que queramos y dar la vuelta al tablero, existen otras como elegir el oponente que deseamos conociendo para ello su puntuación ELO (a mayor ELO, mayor nivel tendrá el rival), modificar sus nombres y puntuaciones (casi todos nuestros rivales son personajes históricos famosos), elegir el tipo de apertura según nuestras preferencias sabiendo que según la apertura que se use así será la partida, cambiar los controles de tiempo con que se jugará (obligando a que la partida sea más o menos rápida de movimientos) y sobre todo elegir entre 500 de las mejores partidas de la historia disputadas por los mejores ajedrecistas y que nos servirán para aumentar nuestros conocimientos de este juego y para aumentar nuestro nivel.











Pese a todo, lo más importante son los comentarios técnicos que Kasparov hará (hablados y escritos) sobre cualquiera de las partidas, comenzando por el tipo de apertura y continuando por otra serie de detalles técnicos de gran interés para el que le guste de verdad este juego. Estos comentarios cobrarán mayor importancia si estamos revisando cualquiera de las 500 partidas elegidas a lo largo de la historia. En resumen, creo que os apasionará.

LUIS VILLAR

BREVES NOTAS SOBRE EL AJEDREZ

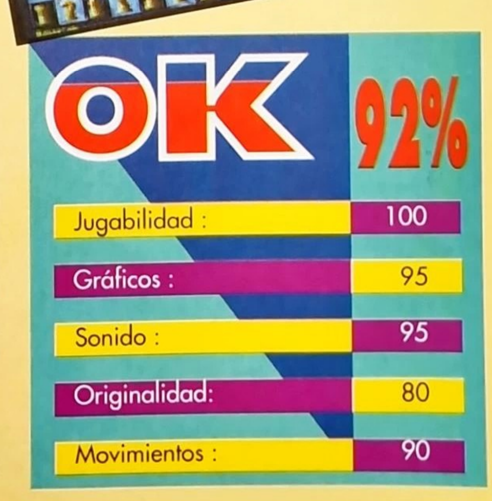
✓ Se entiende por apertura el conjunto de los primeros movimientos de cada jugador. A lo largo del tiempo se han estudiado y repetido numerosas aperturas, sobre las que se han escrito libros enteros.

✓ Cada apertura tiene unos movimientos comunes y otros que la diferencian en su desarrollo. Estos no comunes son conocidos como variantes.

✓ La técnica a seguir en cualquier partida será (en general) ir colocando cada vez que nos toque el turno (un movimiento cada jugador) las fichas según nuestras preferencias o según nos obligue la partida (ofensiva o defensivamente), ir comiendo piezas para debilitar al rival y preparar con ello el ataque final hasta conseguir el jaque mate.

✓ Los puntos ELO son una clasificación que ha creado la Federación Internacional de Ajedrez, que consiste en ir agregando una serie de puntos a cada jugador por cada partida ganada en un torneo. Según la importancia del Torneo variarán los puntos por partida. Los puntos se van acumulando y al llegar a ciertas cantidades se le otorgarán al jugador las categorías de Maestro, Maestro Internacional y Gran Maestro Internacional. Esta última es la mayor categoría que puede alcanzar cualquier ajedrecista.

✓ Se puede exigir un tiempo máximo para que cada jugador efectúe sus movimientos "partidas rápidas" (muy pocos segundos para cada movimiento). También, como suele hacerse en campeonatos oficiales, suele ponerse un límite máximo de tiempo para un número determinado de jugadas (40 movimientos cada dos horas). En estos casos, de no cumplirse esos límites, el jugador que no lo hiciera perdería la partida.



OK 92%

Jugabilidad :	100
Gráficos :	95
Sonido :	95
Originalidad:	80
Movimientos :	90



- OK Pasarela: TERMINATOR 2 CHESS
- Compañía: CAPSTONE
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER

TERMINATOR 2 CHESS

MARFIL FRIO

TERMINATOR 2™
JUDGMENT DAY
CHESS WARS
Terminator Is Back...
In A Deadly Game Of Chess!
Capstone
THE PINNACLE OF ENTERTAINMENT SOFTWARE

Un silencio absoluto era la música de fondo, el ambiente estaba envuelto en una tensión contenida, los nervios estaban a flor de piel, de repente un ruido agudo invadió el aire de la inmensa sala, alguien había abierto la puerta para entrar.

Todas las miradas se centraron en aquel pomo dorado y reluciente, dos personas de aspecto duro y frío se encaminaban a través de la larga alfombra hacia el escenario. Todos los ingredientes estaban preparados, ahora tan solo nos quedaba esperar.

Cientos de horas de entrenamiento, más de un fracaso para poder lograr los triunfos finales deseados, una gran forma física y mental, paciencia y gran frialdad, aceptación paciente y sosegada de un revés calculado, que quizás más tarde no lo sea y gran agilidad mental para poder salir de las situaciones más embarazosas.

Miles de jugadas estudiadas, y otras tantas de creación propia, saber llevar al contrincante al terreno que se desea, intentar ahogarle para conseguir desconcentrarle. Quizás todo ello parezca

una labor de un avezado psicólogo, y quizás tengan mucho de ello. Muy pocas personas pueden ponerse delante de un tablero durante varias horas, planificando tu estrategia, intentando descifrar los movimientos del contrincante, y la totalidad de su juego y todo mezclando al igual que un barman, para obtener el creativo y ansiado cócktel de la victoria.

Aunque sinceramente hemos de reconocer que más de uno de nosotros, se conformaria con unas simples y honrosas tablas, ante uno de estos grandes maestros del arte del ajedrez.

Tal vez muchas personas piensen que el ajedrez, sea un que con el transcurrir del tiempo se ha convertido en arte, yo me permito la licencia de ir más lejos y decir que es un arte que se ha convertido en un maravilloso y espectacular deporte.

EL DIA FINAL

Un juego de ajedrez ha servido para el retorno de Terminator 2. La guerra esta servida, los momentos requieren esta situación, las maquinas intentan dominar el mundo.

Marfil, hierro, fuego, destrucción victoria o muerte

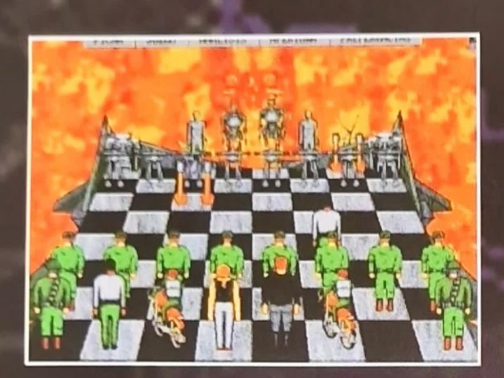
Tu deber es el de enfrentarte y aniquilar a los cazadores asesinos de Skynet en un batalla definitiva y singular, un tablero de ajedrez. Rompe tus esquemas y vive en 3D todas y cada una de las situaciones de enfrentamiento personal, con una total calidad tridimensional y de gráficos en SVGA.

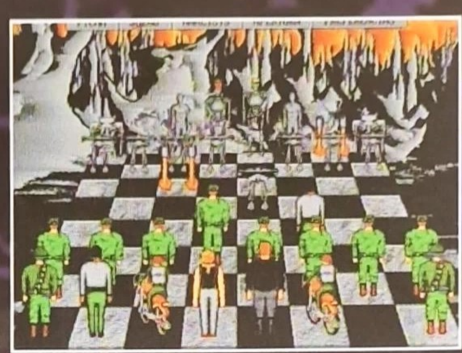
LA GUERRA

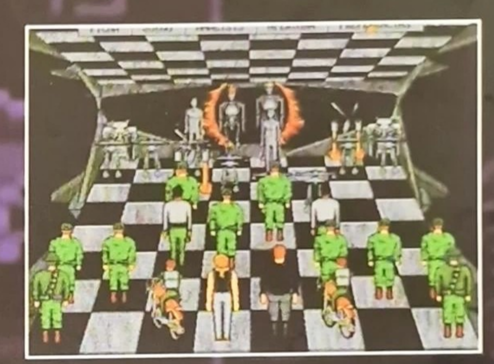
En un primer momento, nos puede parecer que el juego no va a reunir las características que podría recoger un autentico juego de ajedrez, pero nada más lejos de la realidad. Una vez puestos en materia, pudimos descubrir que las opciones que nos otorga este juego, poseen un gran nivel y que son totalmente adecuadas para la practica del ajedrez a los más altos niveles.

Como es normal todas las opciones más vistosas del juego y que nos pueden apartar de la concentración requerida, se pueden anular para dejar en el tablero un autentico y solitario juego de ajedrez.

En nada tiene que envidiar a los tan famosos y renombrados juegos de ajedrez existentes ya en el mercado, que desde hace bastantes años han llenado nuestras horas de ocio.





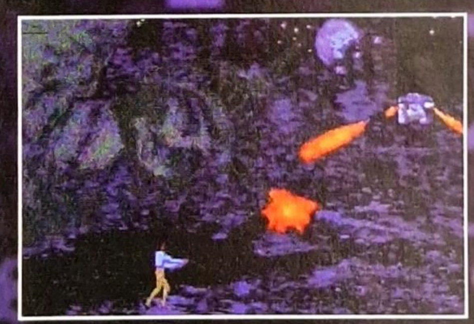




Grandes y maravillosos gráficos en tres dimensiones con todo lujo de detalles y SVGA, buenos efectos sonoros y grandes posibilidades de juego, son todas las características que podrían decantarnos por este juego.

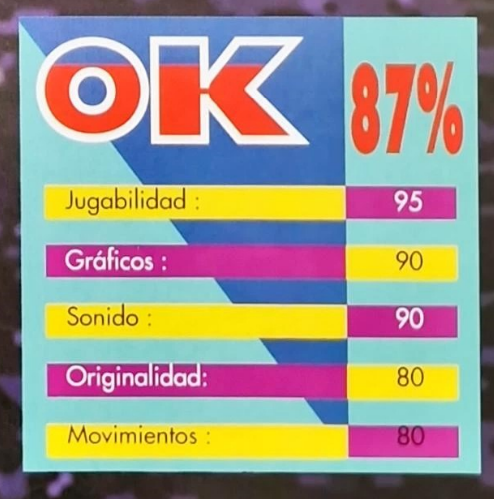
ANTONIO GOMEZ



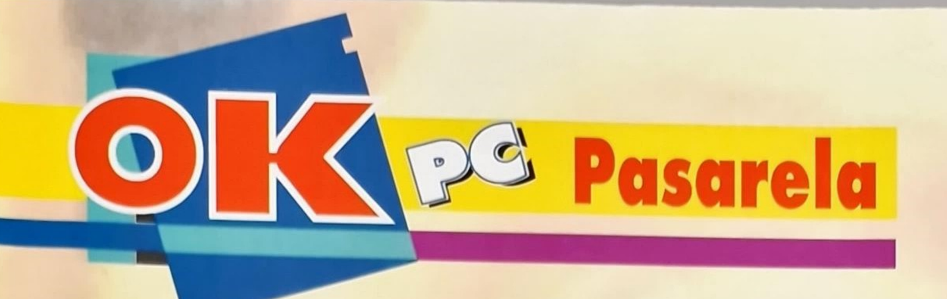








OK	87%
Jugabilidad :	95
Gráficos :	90
Sonido :	90
Originalidad:	80
Movimientos :	80



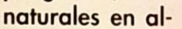
- OK Pasarela: INCA II
- Compañía: COKTEL VISION
- Distribuidor: SYSTEM 4
- Tarjeta gráfica: VGA (256 colores)
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, PROAUDIO

UNA NUEVA AMENAZA

Por fin llego el segundo episodio de la famosa saga fantástica INCA, Coktel Vision nos vuelve a mostrar la abrumadora calidad de sus productos. No pasara desapercibida la alta calidad gráfica al igual que ocurrió con su antecesor, el juego una vez mas ha sido realizado como si de una película se tratase, los creadores de esta obra no han escatimado en medios y trabajo.

El dorado fue nombrado Gran-Inca, en contra de las fuerzas del mal dirigidas por Aguirre el conquistador.

Sin embargo un extraño y amenazador asteroide ha entrado en órbita alrededor de la tierra, esto a causado serios problemas sobre todo en las comunicaciones interplanetarias haciéndolas cada vez mas peligrosas, así como desastres naturales en algunas zonas del globo terráqueo.





El príncipe Atahualpa, hijo de El Dorado, parece ser el elegido para eliminar las fuerzas del mal, atractivo, joven testarudo y encantador,: ¿será nuestro nuevo héroe ?...

UN PELICULON

Inca II es lo mas parecido a una película que podamos encontrar en las tiendas de videojuegos, dispone de cuatro tipos de fases distintas, todas ellas con gran importancia en el desarrollo del juego.

■ **LAS FASES NARRATIVAS:** Estas fases nos van mostrando la historia poco a poco, aquí nosotros somos meros espectadores.

■ **LAS FASES DE ENIGMAS:** Aquí es donde tendremos que resolver problemas para poder continuar con la aventura.

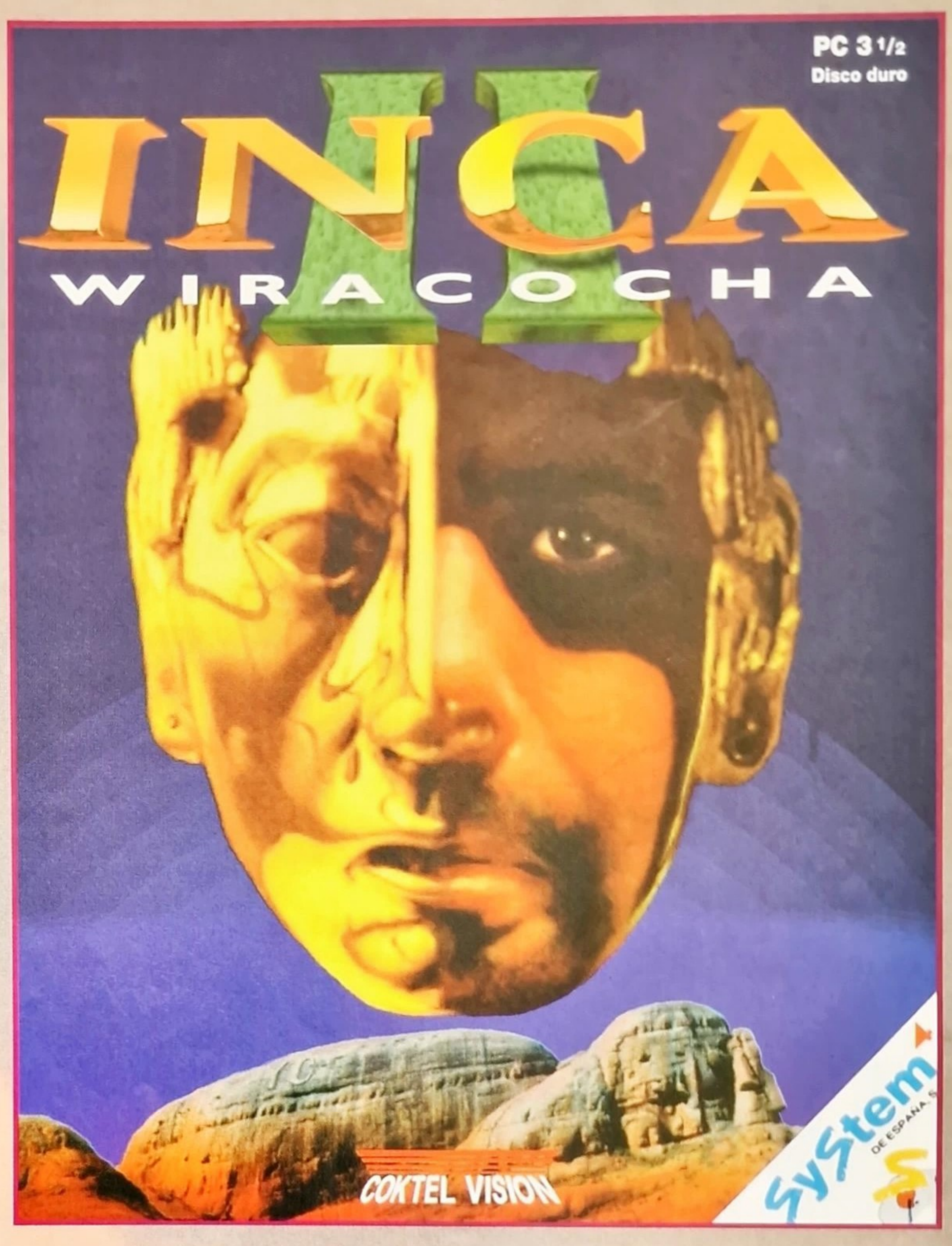
■ **LAS FASES DE COMBATE ESPACIAL:** Volaremos en naves espaciales, particularmente a bordo del Tumi, la nave espacial sagrada de Inca. Los objetivos del combate se nos indican durante el juego, La nave Tumi, tiene un sinfin de detalles que harán disfrutar a toda persona que se ponga a los mandos de ella. Hay todo tipo de armas, cañones de desintegración atómica, misiles, torpedos,... pero al igual que el armamento es variado, el enemigo también lo es por lo tanto ándate muy atento.

■ **OTROS COMBATES:** Las fases de combate de la aventura no solamente tienen lugar en el espacio. Habrá que defender a un tren en movimiento,que esta siendo atacado desde el aire por una nave espacial a las ordenes del malvado Aguirre.









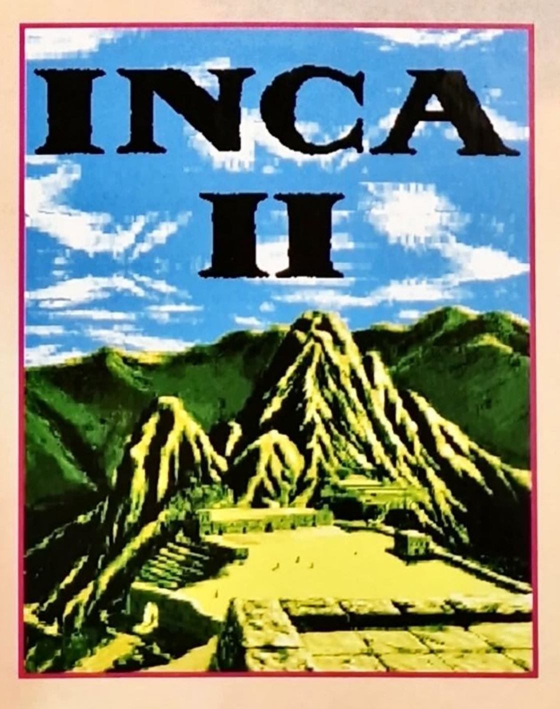
DETALLES AL DETALLE

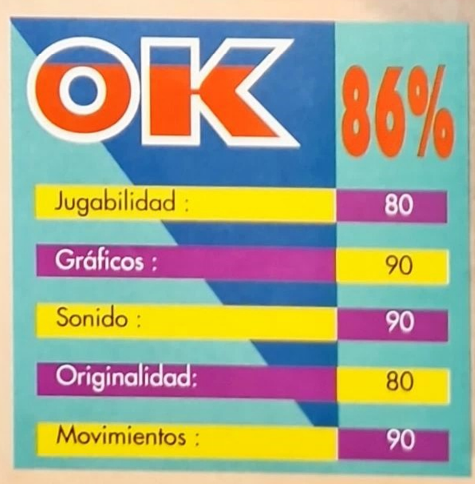
El juego dispone de detalles fabulosos, como es el sistema de video-audio que nos permite reproducir interrumpidamente un video de mas de 30 minutos. Puede regularse el sonido y escuchar las diferentes piezas de música.

Los gráficos no pueden ser mejores, gran variedad de paisajes asombrosos, digitalizaciones de video, multitud de secuencias con intrigas, acción y combate. Habrá ocasiones en las que no dejaremos de disparar al enemigo , por supuesto hay tiempo para resolver jerogríficos, pero sin asustarse no son nada del otro mundo.

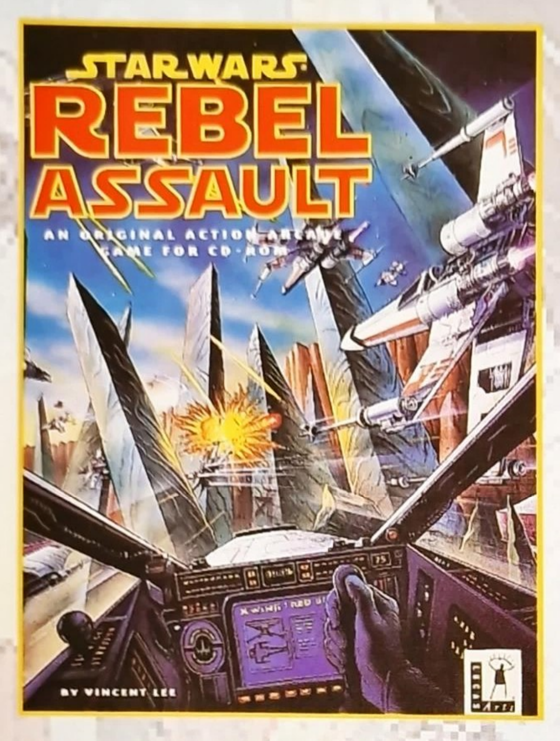
Ojalá todos los juegos tuvieran esta pinta. ¡ OLE ! por Coktel Visión.

JESUS HERVAS



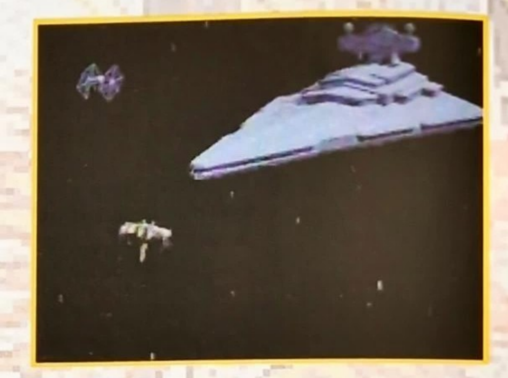



OK PC Pasarela-CD



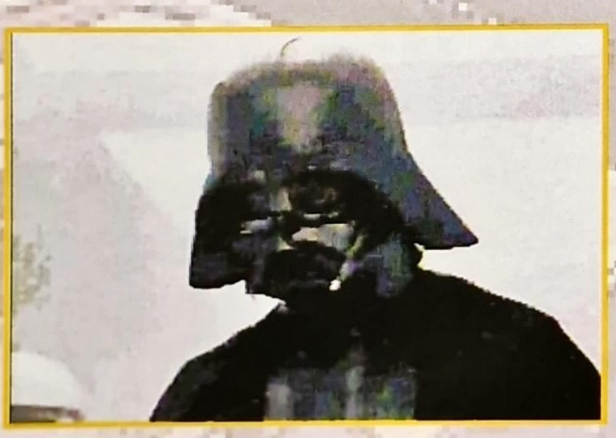
Fue, es, y será una de las mejores películas del cine de ciencia ficción; por supuesto hablo de la saga de "La Guerra de las Galaxias", de la que se rumorea que George Lucas está haciendo una nueva parte que será toda una demostración de infografía. Si quieres ver lo último en animación con CD-ROM éste es el juego que estabas esperando.

- OK Pasarela-CD: REBEL ASSAULT
- Compañía: LUCAS ARTS
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA (256 colores)
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER/PRO/16, POR AUDIO SPECTRUM/16, ARIA, ULTRASOUND



UNA PELICUL

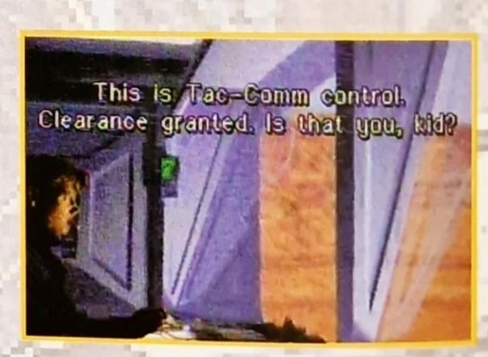
Cuando conecte mi ordenador, introduje el CD-ROM en su cartucho, y tecleé REBEL, ya me llevé mi primera grata sorpresa. El juego no ocupa nada del disco duro, salvo un ficherito de configuración y un archivo BAT para ejecutar el juego.

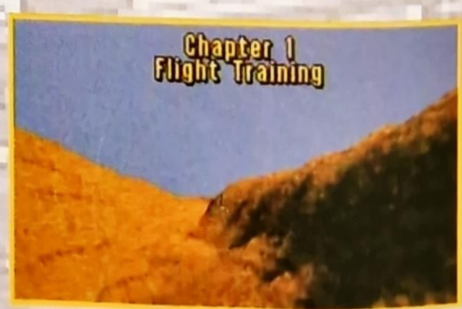


SIGUEN LAS SORPRESAS

Tras unos segundos en los que se me pidió que especificará mi equipo (tarjeta de sonido, etc), y en el que se puede utilizar una opción de autodetección, llegó la segunda sorpresa. El juego empezó a estudiar la potencia de mi equipo para adaptarse a él y ofrecer la máxima calidad. He probado el juego en diversos equipos, desde un 386/25 con un CD-ROM lento a un 386/33 con un CD-ROM rápido y es increíble como mantiene siempre una gran calidad.

El único requerimiento fuerte es el de tener 4 Mb de memoria RAM para poder disfrutar al máximo del juego. Una gran ventaja es que no tiene fuertes requerimientos









de memoria básica (las primeras 640 Kb), lo que permite utilizar sin problemas el juego y cargar los monstruosos comedores de memoria, como el controlador de CD-ROM, sin problemas. Como véis la facilidad de instalación es máxima.

La presentación del juego es de las hacen necesario ponerse un trípode debajo de la barbilla para evitar que se desencaje la mandíbula de la sorpresa. Gráficos, mejor dicho, películas a pantalla completa con voces digitalizadas y la insuperable banda sonora de John Williams interpretada por la orquesta sinfónica de Londres son sólo el principio de lo que es el juego.

la primera misión de combate tras los duros entrenamientos.

Las primeras misiones son de entrenamiento, en ellas tienes que ir a toda velocidad por un cañón estrecho con cuidado de no chocar con los laterales y demás obstáculos. Tras esta misión tienes que atacar a objetivos móviles esquivando grandes montículos de piedra y por último tienes que volar a toda velocidad tras tu líder entre una enorme cantidad de asteroides diseminados con muy mala idea. Si consigues superar estas pruebas, empezarás con el combate real.

En la segunda ronda de misiones, tienes que atacar a un crucero imperial que ha rial tendrás que bajar de nuevo al planeta y acabar con tres cazas TIE que han descubierto vuestra base a través del cañón por el que te entrenaste.

Como en toda guerra, tendrás que ir ganando batalla a batalla para conseguir la victoria final. Sufrirás el ataque de los temibles Walkers y tendrás que librar fieros combates entre campos repletos de asteroides donde no sabrás si temer más a los propios asteroides o a tus enemigos.

Hay tres tipos de perspectiva según el combate en el que nos encontremos, podemos luchar en primera persona con una vista desde el interior de la nave, ver la nave por detrás al estilo persecución o incluso luchar hombre contra hombre contra los soldados del imperio.

A EN JUEGO

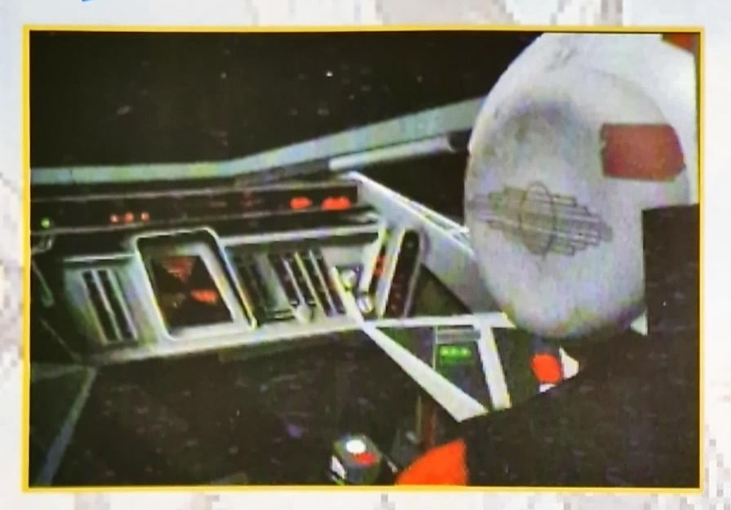
HABLEMOS DEL JUEGO

Como piloto de los rebeldes tienes que enfrentarte a las fuerzas de Darth Vader en numerosas misiones que se dividen en capítulos. Al final de varios capítulos se te van dando claves para que no tengas que empezar siempre desde el principio. Por ejemplo, Falcon es sido detectado por las patrullas. El objetivo, las torretas superiores y después el centro de mando. Esta misión es dificilísima, tienes que destruir la mayor parte de las torretas de defensa y sobre todo las oleadas de cazas TIE que te encontrarás o te freirán. Si consigues destruir el crucero impe-

EL AMBIENTE

Ver como nuestra nave se desliza a ras de suelo, entre un gran cañón, al lado de un monstruoso crucero imperial o en un campo de aste-







roides es toda una delicia para los sentidos. La textura del suelo, el detalle de los asteroides y sobre todo los movimientos, son algo increíble. No se que sistema habrán utilizado para que de un ordenador medio salgan esos gráficos y sonido con una calidad tan sobresaliente.

El juego está en inglés, pero se tiene la opción, que ayuda mucho, de escuchar y ver los textos al mismo tiempo. Por otro lado, el que esté en inglés no plantea ninguna dificultad en absoluto, ya que es un juego de simulación arcade donde el objetivo está claro y como el manual está perfectamente traducido al castellano no hay ningún problema de aprendizaje.

PARECIDOS Y DIFERENCIAS

No quiero que penséis que este juego es una versión del fabuloso X-WING en CD-ROM, este juego es mucho más arcade y menos simulador. La nave se maneja sólo con un joystick, ya que sólo es necesario apuntar y disparar; no se tiene control sobre los escudos, que se regeneran poco a poco si no hay nuevos impactos; los combates se desarrollan tanto en el espacio como en planteas, y la vista no es siempre desde el interior de la nave. El tener los dos juegos no es incompatible en absoluto y lo que si tienen en común es que explotan una de las mejores historias cinematográficas de la época.

Como véis este juego-película es todo un derroche de técnicas MPC y es de los que sólo pueden salir en CD-ROM. Es difícil no dar un 100 en todos los parámetros a estos juegos pero hay que ser crítico y no podemos valorar con el mismo baremo a juegos en CD-ROM que a juegos en disquetes.

En resumen, Rebel Assault es todo un derroche en gráficos, efectos sonoros, animación, música y jugabilidad. Su única pega es la dificultad y es de las que se superan a base de practicar, y es que... ¿no querréis acabar con el imperio en un día?

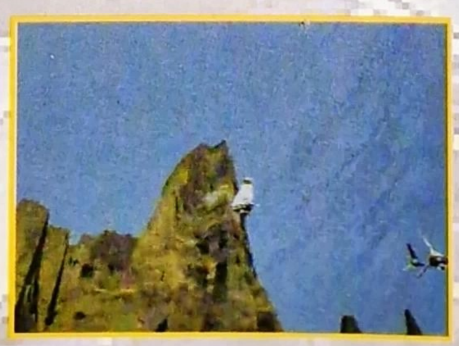
ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

GAME OPTIONS
EXIT MENU
ROOKIE1 IS MALE
MUSIC IS ON
SFX AND VOICE ARE ON
DIALOGUE TEXT IS ON
CONTROLS ARE NORMAL
VOLUME AT 100 PERCENT
DIFFICULTY IS EASY











AUTO AVENTURA ACCIÓN 4x4



TU REVISTA DEL TODO-TERRENO Y LA AVENTURA

OK PC **Pasarela-CD**

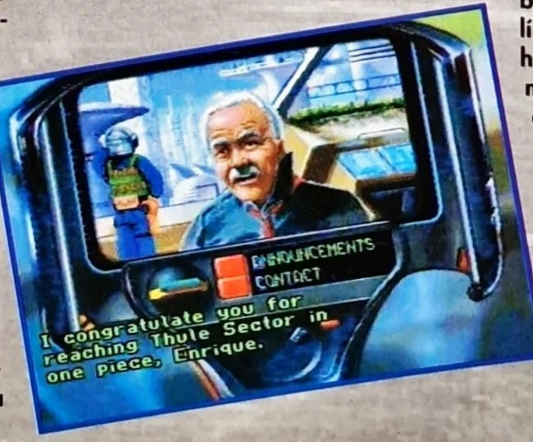
- OK Pasarela: PROTOSTAR: WAR IN THE FRONTIER
- Compañía: TSUNAMI
- Distribuidor: ERBE
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER

PROTOSTAR
WAR ON THE FRONTIER
S-DOS CD-ROM FORMAT
D-ROM VGA
Includes original game plus BONUS CD-AUDIO PROGRAM– *"The Making of PROTOSTAR"* and complete stereo soundtrack (can be enjoyed on any audio CD unit)

La nave militar acopló el módulo a los ganchos exteriores. El DSV no detectó signos de vida en la pequeña nave, pero había restos de materia orgánica inerte esparcidos por todo el interior. Después, cuando el comandante de la Lyre entró, sus constantes vitales se alteraron de forma inusual: a los mandos, un cráneo humano y su médula espinal -pulcros *in extremis*-; violencia por doquier y una señal parpadeando en el monitor: el escudo fundido de los Skeetch...

LA BAT
LOS SE

Voy a explicarte de la forma más comprensible qué es Protostar. Verás, es un juego de acción en el que tienes que vigilar la última frontera del espacio conocido por el hombre, y ahora amenazada por la raza de los Skeetch. Ellos ven la prosperidad humana como un suculento botín a obtener. Por ello, quieren cortar el hilo de suministros que mantiene activas las rutas comerciales. Tu misión será aliarte con otras especies alienígenas y utilizarlas para que, si darse cuenta, nos ayuden en nuestra defensa contra los Skeetch. Debes tener con ellos una postura ofensiva

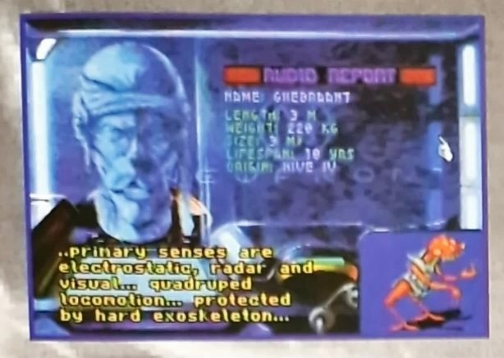


baja, para que no sufran menoscabo las líneas de abastecimiento a esos puestos humanos y, de paso, consolidar definitivamente la última frontera. Si te ves atacado, puedes entablar una encarnizada batalla contra quienes te molesten.

EN TU BASE

En la estación espacial, encontrarás interesantes estancias de trabajo y ocio y un puesto de comunicaciones. Asimismo, debes vigilar al mismo tiempo tus finanzas, no te vayas a quedar sin un duro: cosa mala.

Una vez fuera de la estación, en tu nave










todas las posibilidades de la VGA. El juego se acomoda a la personalidad del jugador. Debes unir, por tanto, la experiencia de un grupo de personas trabajando juntas, a tus criterios. Es un juego de Alta Inteligencia, no apto para torpes...

Tu no lo eres, ¿no? Te creo, y también espero que te diviertas -como yo lo he hecho-, porque Protostar es un buen juego, algo complicado al principio, pero que satisface todas tus exigencias con creces.





...ATALLA DE ...EISCIENTOS SOLES

hay un autómata que te ayudará a navegar. Los mandos son peculiares y muy sofisticados. Dispones desde un mapa holográfico del espacio en que navegas en ese momento hasta informes médicos, pasando por intercomunicadores, defensas de la nave, una inusual sección direccional que te permitirá también elegir las armas con las que atacar al mismo tiempo que navegas, y un sinfín de aplicaciones con las que estoy seguro que te familiarizarás pronto para poder salir victorioso de tu misión.

Así, Protostar combina la interacción personal, con un juego de rol y un espacio de exploración y simulador de acción con

COMENTARIO TECNICO

Si tienes una versión del DOS 5.0, probablemente tendrás que optimizar la gestión de memoria para obtener las 590K requeridas. Si, por el contrario, tienes la versión 6.0 o superior del DOS, trae un gestor de memoria propio, con lo cual, es posible que no tengas el problema de las 5.0 o inferiores.

Amén de éste pequeño inconveniente, que merece la pena ser superado, no tengo más remedio que dar la enhorabuena a los creadores de Protostar, aunque sólo sea por ofrecernos algo... diferente.

JOSE VILLALBA MEDINA

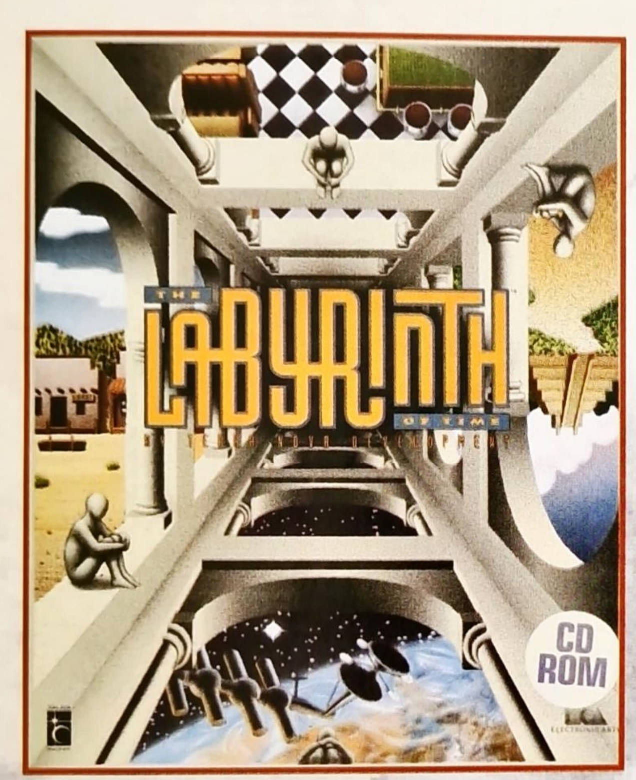
OK 80%

Jugabilidad :	78
Gráficos :	78
Sonido :	70
Originalidad:	95
Movimientos :	78



• OK Pasarela: THE LABYRINTH OF TIME-CD
• Compañía: ELECTRONICS ARTS
• Distribuidor: DRO SOFT
• Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
• Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB, SOUND MASTER

CNOSOS, KATO ZAKRO AYA TRIADA



Hace frío. Llevo meses vagando perdido en el Laberinto y mi único anhelo es la muerte. Una locura se apodera de mi cerebro poco a poco mientras intento hallar la imposible salida de este infierno. La esperanza resurge dentro de mí, para volver a morir. Cientos de habitaciones. Nunca viviré para ver el final de mi lucha. Y ahora, destino sanguinario, observador aéreo que te ciernes sobre tus víctimas como el buitre carroñero, ¡vete! ...y déjame morir en paz...

Creta. Situada en la encrucijada entre Asia, Europa y Africa fué la isla mimada del Mediterráneo, donde su flota dominaba. Hacia el 1700 a. de C., cuando Hammurabi yacía en su lecho de muerte y Abraham estableció su alianza con Yahvé, en el ocaso del Imperio Medio egipcio; época de apogeo de la literatura sumeria, la isla está en su edad de oro: imponentes palacios -cuyos nombres dan título a éste artículo- exhibían su riqueza. Minos II, rey terrible y justo, gobernaba en aquella época. Era nieto de Minos I -hijo de Zeus y Europa- que se convirtió en uno de los tres jueces del Hades al morir.

Tomó por esposa a Parsifae, hija del Sol y acarreó grandes desgracias sobre su familia al negarse a ofrecer en sacrificio a Neptuno un toro que le había prometido. Amén de otras desdichas, su mujer dió a luz al Minotauro: monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro. Encerrado en el laberinto, los atenienses, aceptando la cruel condición de Minos, le entregaban cada año siete jóvenes y siete doncellas para que sirvieran de comida, a cambio de paz.

Pero una desdicha más se cernía so-













OS, MALLIA, FESTOS Y

bre Minos II: Dédalo, constructor del laberinto donde el Minotauro habitaba, pagaba su amable hospitalidad alimentando las intrigas de Parsifae, la reina. No pudiéndolo soportar más, Minos encerró a Dédalo y a su hijo Icaro en el laberinto. Dédalo, bajo pretexto de hacer un regalo a Minos, pidió plumas y cera a sus carceleros y se construyó dos pares de alas: un par para él y otro para su hijo.

"No te acerques demasiado al Sol, porque se puede derretir la cera de tus alas"

Icaro no le hizo caso y se elevó por las altas regiones del éter. La cera llegó a derretirse. Icaro perdió las alas y acabó estrellándose contra las rocas.

SALVA EL MUNDO

Pero ahora te encuentras tras un aburrido día de trabajo, en el metro de tu ciudad. De repente, te sientes sobrecogido por un estremecimiento en el espacio y en el tiempo. Una extraña figura aparece ante tí y levantando la cabeza dice:

"Siento haberte sacado de tu vida, mortal. Mi nombre es Dédalo. Fuí el constructor del Laberinto en la isla de Creta sirviendo al rey Minos. He vivido en la tierra de los Muertos y vengo a tí, porque ahora él va a volver a la vida.

Me ha esclavizado y tengo que construir un nuevo laberinto para él. Construído fuera de tu tiempo y de tu espacio, penetra en tu mundo desde diversas épocas.

Minos usará el poder que le conferirá ese laberinto para conquistar el espacio y el tiempo. No puedo parar a Minos, pero puedes ayudarme encontrando la Piedra donde confluyen las fuerzas que sujetan el edificio y destruyéndola. Así, todo el laberinto será destruido. Pero la catástrofe debe acontecer antes que su construcción sea concluída."

Explorando y solucionando los enigmas, tienes que superar el pavoroso poder de Minos y destruir el laberinto para manipular el tejido mismo de la historia.

MUNDOS FANTASTICOS

Del metro pasarás a un agobiante pasillo de hotel peor que el de "El Resplandor". Utilizando un ascensor que se encuentra hábilmente semicamuflado en una de las puertas del pasillo, podrás ascender al piso de arriba y contemplar unas oficinas del siglo XX. Desde allí partirás hacia un cine o hacia la cumbre de las montañas a la que conduce uno de los pasillos a los que bocas desde el ascensor. Encontrarás una caverna, a través de la cual podrás viajar por el espacio y el tiempo utilizando una puerta de imagen fractal. Próxima parada: el interior de un tren de pasajeros en el Oeste. Allí encontrarás un pueblo con una mina y una comisaría: dentro de ésta última, hallarás un cajón en el que se oculta una llave ¿Qué puerta abrirá? No te lo voy a decir -entre otras cosas porque ni yo mismo he podido averiguarlo- El laberinto de cristal que se oculta tras la boca del payaso es una gran prueba... Y cientos de habitaciones más te quedarán por explorar cuando creas tenerlo todo. Recoge todo lo que puedas, porque puede servirte para algo en delante.

Se utiliza con frecuencia la técnica de "Raytraycing" de superficies reflectantes, lo que confiere gran calidad y realismo a los materiales. Es una especie de 3D STUDIO con un despliegue alucinante de imaginación. La música es esencial en el juego: las sensaciones de soledad, angustia y abandono que produce, son inmejorables. El típico panel de iconos: coger, mover, adelante, izquierda, etc... salir, grabar....

¡ NO SE PUEDE PEDIR MAS !

Y ahora tengo que marcharme, mortal. Pero antes de hacerlo, un último consejo: ¡ Guárdate del futuro y no desveles el camio recorrido !

JOSE VILLALBA MEDINA

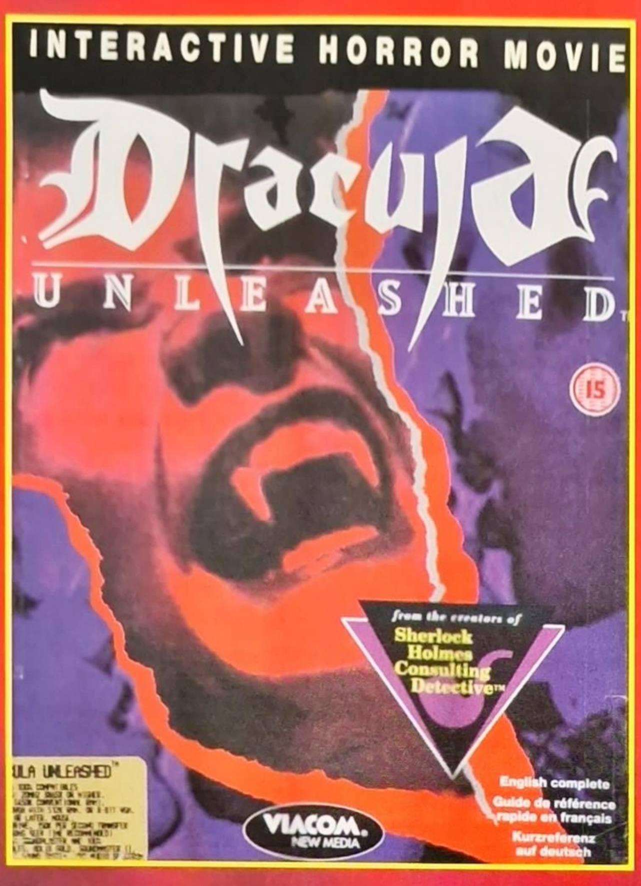




OK 95%

Jugabilidad :	95
Gráficos :	95
Sonido :	98
Originalidad:	95
Movimientos :	90

- OK Pasarela: DRACULA
- Compañía: VIACOM NEW MEDIA
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta gráfica: VGA, SVGA
- Tarjeta de sonido: SOUND BLASTER, ADLIB



"[...] Y al curvar el cuello, se lamió los labios como un animal, de forma que pude ver a la luz de la luna la reluciente humedad de su boca escarlata, y los blancos y afilados dientes sobre la lengua roja al relamerse.
[...] Pude oir la impaciente agitación de su lengua [...] y noté su aliento cálido sobre mi cuello, [...] y las puntas duras de dos dientes afilados que rozaron y se quedaron allí."

DRACULA,
por Bram Stoker.



"Era una noche terrible, como nunca la Tierra ha conocido ninguna. Los elementos se batían con furia atronando el valle y destruyendo a su paso el más ligero asomo de vida o de belleza. Un potente rayo, hendió el Gran Roble que había crecido durante noventa años en el borde septentrional del pequeño Campo Santo, haciendo que parte de aquella pared que rodeaba al cementerio, se desmoronase sobre el abismo que se escondía a sus pies. Arrastrando en su desgracia las tumbas más próximas y abriendo otras a la intemperie, quebró un tenebroso panteón cercano al accidente. El mármol sucio y gris -antaño negro que embelleció un día sus paredes exteriores-, dejó escapar un hedor de fuego fatuo entre sus grietas recién hechas. Algo se removió dentro al inicio de un desacompasado jadeo.

...Y aquella noche, todos a una, los habitantes de la aldea que habían vivido seguros durante tanto tiempo, experimentaron una punzada de terror al presentir que el Durmiente había sido despertado...".

LA FIGURA DE DRACULA

Drácula, es muy conocido entre la gente de todas las edades. Marcó el verdadero camino del mundo del terror y ha sido quizá la más terrorífica de las criaturas infernales que jamás pudo concebir la mente humana.

Su realismo, su proximidad, la cercana frontera entre los vivos y los muertos que él siempre ha señoreado... y los extraños hechos, que no han desterrado la duda a cerca de la verdadera existencia

LA MALDICION DEL VAMPIRO

de éstos engendros, han hecho temblar las mentes más resueltas: como Bram Stoker se había propuesto. Mañana, de la cuarta a la décimo novena dimensión. -Concluyó-.

Y dando por terminada la clase -incluído el pasaje de "Crónica del Feliz Vacío" de José Villalba Medina que leyó a todos-, el profesor Hugelmann se quedó solo en el aula. Abrió el cajón de su mesa y, para aclararse la garganta, tomó su vaso y sorbió un poco de aquella deliciosa ...sangre." Pero ésto no es sino una muestra. Cosas más interesantes vas a experimentar en *Dracula Unleashed*.

Vivirás un historia real, con personas reales y decenas de minutos de video con un inmejorable sonido. Realmente alucinarás y sentirás -como me ocurrió a mí- erizarse el pelo debajo de tu piel.

Durante el programa, una voz en off, estará constantemente poniéndote al corriente de los hechos. Practicarás tu inglés como nunca lo has hecho y podrás disfrutar de una buena película.









COMO SE JUEGA

El juego se maneja a base de iconos y del ratón. También están los mandos del aparato de video para ver, rebobinar, adelantar la película, etc.

Con un precioso reloj de época, puedes ir adelantando el tiempo y los días; puedes utilizar las clásicas opciones de gravar, recuperar, salir, volumen, etc. En el icono de CD; llevarás una agenda diario con direcciones para poder moverte a través de la ciudad, en la que se anotarán todos los acontecimientos importantes -el icono oreja, te la leerá-. La vidriera que representa una cama, te pasará los minutos de video que correspondan a los sueños que vayas teniendo, y cada vez que entres en un nuevo recinto, se activará automáticamente una sección de la película. Si entras en el icono de la puerta de la casa, verás como novedades un maletín para ir guardando las cosas en un inventario a propósito, una brújula para averiguar los minutos que emplearías en trasladarte de un punto a otro de la ciudad y el diario. El icono del Dr. Van Helsing te enseñará cómo jugar.

Lo más notable del juego, son sus gráficos, los efectos acústicos junto con la música, y sus imágenes de video. El asombroso despliegue tecnológico efectuado para dar vida a éste Drácula, se deja ver y sentir sin asomo de duda. Parece una demostración de aplicaciones multimedia. Por citar algo, el programa se ejecuta en 386SX o superior porque lleva un extensor del DOS del MS-DOS que le permite trabajar en modo protegido, utilizando así todas las posibilidades tanto de la memoria como del procesador de que dispone el ordenador.

La tarjeta gráfica y el menú de video funcionan en dos modos: si tu tarjeta es VGA el programa se ejecuta en 320x200 puntos: 18 bits de color por punto (resolución clásica de estos juegos); pero éste programa también funciona sobre cualquier tarjeta de 16 bits con al menos 512K en una resolución de 640x480 y 256 colores: 8 bits de color por punto SVGA.

Además, si tu tarjeta no tiene el driver VESA (para el 2º modo gráfico), prueba con el programa UNIVESA que te viene en el CD ROM, el cual te permitirá ejecutar el programa en el segundo modo soportando las siguientes tarjetas gráficas: ATI, OAK, TRIDENT, VIDEO7, TSENG LABS, CIRRUS y PARADISE entre sus más de 40. Si quieres más información, mira el fichero UNIVESA.DOC.

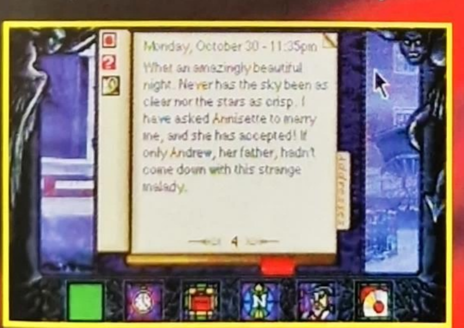
No hay sonidos de tipo MIDI, lo que se escucha es sonido digital que le da gran calidad al juego.

En fin, casi 90 minutos de vídeo, y más de 150 escenas de fondo hasta la confrontación final.

Por vez primera, Drácula aparece en un juego interactivo, una película de horror, basada fielmente en la leyenda. El Príncipe de la Oscuridad vuelve impelido por la venganza y la sed de sangre humana. Si te atreves, en el papel de Alexander Morris, podrás seguir un espantoso sendero de cadáveres descabezados, mujeres vampiro, lobos... tras el rastro de sangre que mojó las calles de Londres...

Tú dirigirás el drama y el suspense, pero ¡ojo! no te descuides: en éste mundo de maldad, cada decisión, está ligada indisolublemente a unas determinadas consecuencias y al destino de los demás. Todo ello, influirá en la fuerza de tu resolución final.

JOSE VILLALBA MEDINA







OK	96%
Jugabilidad :	90
Gráficos :	98
Sonido :	98
Originalidad:	100
Movimientos :	95

- OK Tricks & Tracks: ISHAR II: Messengers of Doom
- Compañía: SILMARILS
- Distribuidor: PROEIN
- Tarjeta gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER







Ha llevado su tiempo, pero por fin ha caído bajo nuestras manos este estupendo juego de Silmarils. Que sea difícil no significa que este exento de interés, y como interesante es mucho, aquí van las nuevas crónicas del mundo de Kendoria.

La serie Ishar supuso un "buen sabor de boca" en todos los aficionados al mundo del rol. Pero es curioso, existe gente que la odia visceralmente, y otros, como es el caso de este pobre judador, que la aman apasionadamente. Por supuesto, Ishar 2, no es totalmente perfecto, pero ha introducido nuevos conceptos, tales como el de jugar en "campo abierto", que llaman bastante la atención.



Tras esta pequeña defensa del programa estrella de Silmarils, vamos a ver su solución, que no es que sea excesivamente complicada, pero si debemos usar objetos que se hallan diseminados por varias islas, y por lo tanto pueden volvernos un poco "locos" buscandolos.

ANTES DE NADA ....

Tienes 100 días con sus correspondientes noches para acabar la aventura, así que deberás jugar partidas falsas. Es decir, cuando entres en un territorio nuevo, deberás estar algún tiempo explorando y haciendo mapas, y saber que es lo que puedas conseguir. Una vez que lo tengas todo bien planeado, puedes jugar en serio.

Es importante tener dinero y experiencia. La ciudad, es el mejor sitio para conseguirlo, ya que al matar enemigos, éstos te proporcionarán una buena bolsa de "money".

Como en la gran mayoría de los juegos de rol, un equipo equilibrado de personajes, proporciona un éxito seguro. Esta vez vamos a reclutar a:

LA CONQUISTA

Zubarán: Es el actual señor de Ishar. Por respeto a la historia vamos a jugar con él hasta el final, y pueda tener una dinastía que reine sobre Kendoria.

Fandhir: Un arquero elfo. Con sus flechas, podemos atacar a distancia a los enemigos más poderosos. Es el único personaje que recomiendo que puedes cambiar por un guerrero, ya que por necesidades del juego, tendremos que despedirle para reclutar a una chica ciega, que es vital para acabar el juego.

Brom: El guerrero más fuerte e imbécil de toda Kendoria. El destino le tiene preparado un glorioso combate. Imprescindible en el grupo.

Eliandr: Es una adolescente de raza élfica, que está muy buena. Tan hermosa es de cuerpo como de mente, ya que pertenece a la casta sacerdotal, y sus hechizos de curación y exorcismos nos ayudarán de gran manera. Otro elemento que no puede faltar.

Zelorán: El mejor mago en muchos kilómetros a la redonda. Sus conjuros de ataque nos vendrán de perlas. Pero tiene un triste final.

LA ISLA DE IRVAN

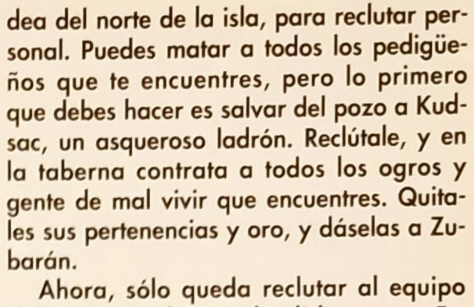
Zubarán, tras ser teletransportado desde Ishar, se encuentra en medio de la isla de Irvan, más conocida como la isla de los pantanos. Nos encontramos enfrente de un grupo de asesinos, en pleno proceso de sacrificio humano. Si nos enfrentamos con ellos ahora, lo más probable es que duremos menos de medio segundo, ya que carecemos de armadura, y "sólo" somos uno contra tres.

Para evitar problemas, dirigete a la aldea del norte de la isla, para reclutar personal. Puedes matar a todos los pedigüeños que te encuentres, pero lo primero que debes hacer es salvar del pozo a Kudsac, un asqueroso ladrón. Reclútale, y en la taberna contrata a todos los ogros y gente de mal vivir que encuentres. Quítales sus pertenencias y oro, y dáselas a Zubarán.









Ahora, sólo queda reclutar al equipo definitivo. Sí, el que te he dicho antes. ¿Están todos? Pues aprovisionate de comida, ropas de cuero (recuerda, que el mago sólo puede llevar ese tipo de prenda), un arco, flechas, y una cuerda para cada uno de los miembros del equipo. La cuerda debes enrollarla en el cuerpo de los personajes. ¿Y porqué esto? Bueno, ya es una cosa hecha, para más adelante.

Tenemos a nuestro equipo bien equipado. Entonces, nos dirigimos al altar de sacrificio, y es ahora cuando nos disponemos al combate. En el cuadro de situación de personajes, coloca a Brom y Zubarán en la primera fila, y a los demás en la segunda y tercera. En la tercera sólo estará el mago. Ya sabes, combate cuerpo a cuerpo con los guerreros, junto con hechizos y flechas a mansalva desde las líneas posteriores.

En cuanto destroces a los asesinos, dirigete a la muchacha moribunda, y antes de morir, te dará un medallón, con el cual adornarás el cuello de Zubarán.

Si tienes graves pérdidas de energía y comida, dirigete a la aldea, donde descansarás y podrás aprovisionarte. Pero ahora, atención, porque nos espera un duro combate al Este de la Isla.

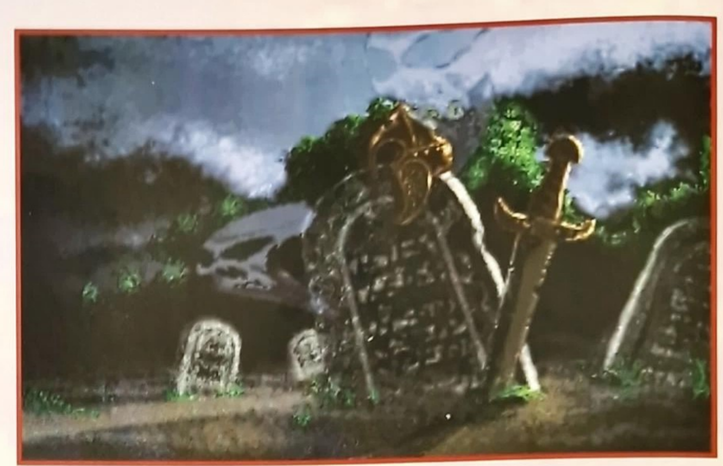
Allí se encuentra un inmenso bosque





DE KENDORIA





poblado de monstruosos ogros con forma de sapo. Si echamos un vistazo al mapa, y nos dirigimos al claro de vegetación que se encuentra al Sur, nos encontraremos frente a frente con el primer enemigo serio del juego: el Jefe de los Monstruos, al cual tras una dura pelea, le arrebataremos un collar.

Ahora, al Suroeste, concretamente al Puerto. El guardián nos pedirá una cantidad de dinero. Intenta matarle, y al momento, unos soldados nos llevarán a la presencia del Jefe de la Aldea. Este nos recriminará nuestra acción, pero a cambio de un collar que le fué robado a su hija, nos dará una barcaza. El collar ya le tenemos. Fué el que robamos al monstruo. Así que dáselo al Jefe. Y tendrás tu recompensa.

Abandona la isla de momento, y dirigete a la Isla de Zach, que no es más que una inmensa ciudad.

LA ISLA DE ZACH

Tu principal misión en esta isla es conseguir dinero y experiencia, así como de aprovisionarte con las mejores armaduras. Vamos por puntos: - Procura tener 40.000 monedas de oro. Entonces dirigete a la tienda de armaduras, enfrente de la de animales, y compra una armadura y espadas mágicas a Zubarán, y una armadura y hacha del Caos a Brom. Dirigete a la Biblioteca, y obtendrás un mapa de la isla de Akeers. A la segunda vez, podrás disponer de un recetario de pociones. En la tienda de animales, compra una águila, un mono, una urraca y un loro. Cuando Brom y Zubarán consigan el nivel 7, date una vuelta por la parte trasera del Banco. Tras matar a todos los soldados, accederemos a una sala con 100.000 monedas de oro. Todo un tesoro.







Ahora nos dirigimos al Club Blue Velvet, tras matar al inmenso guardián que lo protege. Sólo abren a partir de las 8 P.M. Una vez dentro, el cuerpo de seguridad nos conducirá a prisión, por nuestra mala vestimenta.

En la celda, soltamos a la urraca, y ésta nos traerá una llave con la cual poder escapar. Al explorar la prisión, nos encontraremos con una puerta cerrada. Pues bien, a las dos de la mañana, un siniestro personaje aparecerá. Tenemos dos opciones. Si anteriormente hemos comprado en la sastrería, cinco hábitos de monje, podemos pasar sin ningún problema. En caso contrario, tendremos el primer combate contra un mago, cosa muy poco recomendable para nuestra salud, pero muy útil para nuestro nivel de experiencia. En un caso u otro, accederemos a una salda donde se sacrifican a bellas muchachas.







En un momento de descuido quitamos las llaves a uno de los concelebrantes. Huímos de la prisión, a través de un muro falso que conduce a la calle. Atención, porque toda una guarnición nos estará esperando.

Debemos dejar la ciudad de momento, aunque la visitaremos más veces, aunque sólo sea para descansar o comer. Pero antes de abandonar la isla, deberíamos comprar los ingredientes de las pociones que necesitamos, así como ropa de abrigo. Ahora, regresamos a la Isla de Irván.









DE NUEVO EN LA ISLA DE IRVAN

Nos dirigimos al Este de la isla, donde daremos 10.000 monedas de oro a un anciano, a cambio de información. Soltamos la águila, y el mapa de isla de Jon, se unirá a los que ya tenemos. Y ya van cuatro.

Ahora es tiempo de recolección. Encontraremos champiñones negros -los blancos son venenosos-, y sobre todo, en la zona de las avispas, una compota de diente de león. Por último debemos robar una reliquia sagrada a dos guardianes de piedra que se encuentran en la punta más lejana del Oeste. Su fuerza es tremenda, pero tras conseguir la preciada reliquia, ya no hace falta volver a esta isla más.

Nos dirigimos a la Isla de Jon. Pero procura que cada personaje de tu grupo esté equipado con ropa de abrigo y una cuerda ceñida a su cuerpo. Así evitaremos la congelación o un desprendimiento por un precipicio, porque la Isla de Jon es una cordillera muy peligrosa.

AVENTURAS ALPINAS EN JON

Existen 3 puertos en la Isla, pero esta vez nos dirigimos al Sur. Seguimos el Sendero del Este, y encontraremos un Caldero mágico. Elemento imprescindible para preparar las pociones. Regresamos por el camino, y en la intersección al puerto, tomamos el Sendero del Oeste.

Tras un laberinto en las montañas, encontraremos a un rinoceronte lanudo. Tras matarlo, que reconozco que es bastante difícil, tomamos "prestado" su cuerno.

De nuevo en el puerto, conducimos nuestro barco al que se encuentra en la zona Noroeste de la Isla. Allí seguimos el sendero Este de la Isla. Nos encontraremos a unos gigantes que custodian una Espada Viviente. Hacemos polvo a nuestros enemigos, y recogemos la espada que pasará a manos de Zubarán. Nuestros adversarios sabrán como una espada puede absorber su alma. Subiendo más arriba, nos encontraremos con un anciano en estado de levitación. Mezclamos en el caldero los ingredientes de la poción Humbolg, y se la ofrecemos. El a cambio nos recompensará con el mapa de la Isla de Thorm.

Regresamos al puerto, y nos dirigimos a la isla-ciudad, para descansar y comer. Podemos quitarnos el abrigo, para dar paso a las armaduras. De esta forma comprobaremos la eficacia de la espada-demonio que hemos adquirido contra los ladrones de Zach. Es muy importante que compremos un escudo de hierro, en la tienda de la zona sur.

¿Os acordáis de la chica moribunda que vimos en Irván, y que nos ofreció un colgante? Pues bien, este colgante es el pase para la Isla de Thorm.

LA ISLA BOSQUE

Te encontrarás con un cruce de caminos. De momento, vete por la izquierda. Lucharás contra algunos soldados, hasta que encuentres un Ent, una especie de árbol-hombre (para los fanáticos de "El Señor de los Anillos"). Prepara la poción Jablou al señor Ent, y conseguirás un colgante. De camino al puerto, en la aldea situada en los árboles, habla con algunos de los druidas. Te contarán la historia de dos druidas hermanos que intentaron luchar contra Shandar. Su destino lo conocerás y lo sentirás muy cerca y muy pronto. Al fin y al cabo, las reliquias que irás recolectando son los huesos de uno de los valientes druidas. Digamos que resucitar al druida es tu principal misión en todo el juego.

Ya en la intersección del puerto, coge el camino de la derecha. Tras luchar contra un montón de duendes pestosos, obtendrás tu segunda reliquia. Sólo te faltan tres más.

De camino al Puerto, vete al norte, este, norte y este. Te encontrarás con una esta-





tua. Al unir la estatua y el cuerno del rinoceronte de las montañas, nos encontraremos con uno de los druidas asesinados por Shandar. Entregale el escudo de hierro, y el druida lo transformará en un poderoso escudo mágico contra el fuego. La última isla donde vive Shandar, es la cuna de los dragones.

De nuevo en la famosa intersección del puerto, nos dirigimos al norte ahora.

Tras un laberinto poblado por monstruos y águilas, encontraremos el cuerpo de una muchacha muerta. Si recuerdas las conversaciones en las tabernas de Zach, todos hablaban acerca de la más bella mujer y su misteriosa desaparición, así como de la desesperación de su novio. El principal sospechoso era el Comendador de la Isla, un asqueroso cerdo al servicio de Shandar.

Ante nosotros se encuentra el cuerpo ya sin vida de la chica. En su cuello se encuentra la llave del palacio del Comendador o Condestable de Zach.

Abandonamos la isla de Thorm, para no volver más.

RECUPERANDO LO ROBADO

Una vez más en la ciudad, nos dirigimos al Palacio de noche, donde encontraremos una estatuilla. Si al amanecer, entregamos la estatuilla a sus legítimos dueños: los monjes del Templo del Idolo del Aire, éstos nos entregarán otro colgante, que colocaremos en el cuello de Brom.

Debemos tener por lo menos 20.000 monedas de oro, porque un extraño individuo nos venderá una reliquia sagrada a cambio de esa cantidad. El horario es de dos a cuatro de la noche, y el lugar, las Cuatro Torres, en el Oeste de la Ciudad, y en un callejón sin salida.

Nuevamente en la sastrería, compramos cinco trajes de gala, y gracias a nuestra nueva imagen, y el medallón del Ent, que debe lucir nuestra querida Eliandr, pasaremos sin ningún problema al Club Blue Velvet, donde nos encontraremos con el propio Olbar, ya muy anciano. En su mesa, se encuentra el mapa de la isla que lleva su propio nombre. Nuestro mapa, ya se encuentra completo.

Es muy importante que en este punto rebosemos de vida y energía, pues nuestro próximo destino será muy difícil.

LA ISLA DE AKEER

Esta isla, que es un inmenso laberinto, está poblada de esqueletos inmunes a hechizos, sólo sienten el fragor de nuestras espadas.

Al noroeste de la isla, existe un muro falso, pasamos a través de él, y tras alguerredores, llegaremos a una zona inundada. Siempre yendo hacia el Norte, entraremos en una sala con tres balanzas. Haciendo caso omiso de la tercera, colocamos 3.550 monedas en cada una de las dos primeras balanzas. De esta forma, conseguiremos que el agua desaparezca. En sentido Sur, y en el segundo pasillo de la izquierda, descubriremos un pasillo escondido por la desaparecida agua. Nos metemos en los nuevos territorios y tras arduos combates contra momias y vampiros, dos cráneos putrefactos que encontraremos esparcidos pasarán a nuestras mochilas. Tras una puerta, y siempre hacia el Este, encontraremos una sucesión de muros invisibles. No te lies. De repente una puerta se encuentra ante nosotros. Es la prisión de personajes ilustres. Un duro guardián se enfrentará con nosotros. y siguiendo hasta el final del pasillo, encontrarás una cerradura, que será abierta con la llave que le quitamos al monje en la Prisión de Zach. Esta cerradura abre todas las celdas, que contienen algunos prisioneros locos y sobre todo a la hija ciega del druida que debemos resucitar. Por fuerza debemos reclutar a Grimzel, así que despide o asesina al arquero.

Grimzel pertenece a la clase de los curanderos, y sus hechizos nos vendrán muy bien, por mucho que echemos de menos a







nos co-















Fandhir. No se te olvide quitarle todo lo que tenías. Y hablando de olvidos, el colgante del Idolo del Aire, no debes quitártelo en ningún momento.

En algunas celdas, existen muros falsos que nos conducirán a cuantiosos tesoros, pero en dirección Norte, y en la segunda a la izquierda existe un pasadizo que nos conducirá a una inmensa habitación. En el centro de la sala se encuentra suspendida en el aire, la espada viviente del Caos. La más poderosa arma creada por la magia. Sólo puede portarla un guerrero o un Caballero Oscuro. Brom cumple lo primero, así que su hacha pasará a manos de Zubarán, y su espada viviente y la nueva del Caos, serán esclavas de la fuerza de Brom.

Para salir de la mágica habitación, debemos pulsar botones secretos en las paredes y activar una palanca, de tal forma que siempre pasemos por el centro de la habitación de un mecanismo a otro. De esta forma, la puerta del Sudoeste se abrirá hacia la libertad. Franquea la puerta del Sur, y llegarás a una verja, tras la cual se vislumbra una palanca. Es hora de soltar al mono, que se escurrirá entre los barrotes y moverá la palanca, dándonos la libertad. Es un pasadizo que se dirige al mar. Es conveniente regresar a la ciudad para descansar. Pero cuidado, la habitación mágica también puede hechizarnos. Utiliza el exorcismo de Eliandr para curarnos.

LA CUARTA RELIQUIA

Regresamos a la isla de Akeer, y esta vez nos dirigimos al Este, donde encontraremos dos cráneos más. Pulsamos las dos palancas que se encuentran una enfrente de otra, y una puerta situada al noroeste se abrirá. Tras seguir por ese pasillo, debemos preparar nuestros hechizos de protección psíquica, pues un poderoso mago desea que no tengamos éxito en nuestra misión. Pero está equivocado. Tras él se encuentra un cráneo, y algo de oro.

Regresando por el pasillo, pulsamos la palanca del norte. Esta palanca permite el acceso a una pequeña habitación cuadrada, donde se encuentra otra palanca y un nuevo cráneo. Ahora debemos tener cráneos, y si no, a buscarlos, antes de hacer nada. La palanca abre la puerta del Este, la atravesamos hasta enfrentarnos contra uno de los magos más poderosos de Shandar. Prepárate. Tras derrotarle, uno de los miembros del grupo se apercibirá de una corriente de aire, si pulsamos en la pared, ésta se abrirá, conducién-











donos a un largo pasillo con seis balanzas, y una sala cerrada.

Ni que decir tiene, que si colocamos cada cráneo en una balanza, se nos permitirá el acceso a la sala, pero antes debemos enfrentarnos contra un guerrero bastante duro, demasiado. El premio consiste en la Cuarta Reliquia.

RESURRECCION

Otra vez a la Ciudad para recuperarnos. Sólo nos queda una reliquia para resucitar al druida, así que de nuevo debemos ir a la isla de las montañas. Comprueba que todos están bien abrigados y "atados".

En el puerto Noreste de la Isla de Jon empieza nuestra búsqueda de Edelweiss, necesarios para la poción anti-vértigo. Nos costará tiempo y esfuerzo porque están muy bien protegidos, pero debemos disponer de cinco en total.

En nuestra ascensión, existen zonas mágicas, que deben ser purificadas, y cuando nuestros personajes sufran de vértigo, preparemos nuestras pociones para cada uno de ellos. Y allí, en lo alto de la cima, se encuentra la última reliquia.

Regresamos al puerto, y nos dirigimos al puerto Noroeste de Jon. Allí tomamos el sendero Este, y tras luchar contra los guardianes, llegaremos a un Altar formado por cinco pilares.

Colocamos las cinco reliquias, y ante nosotros aparecerá el cuerpo de Grimz, la única persona conocedora del hechizo "protección contra el fuego". Debemos reclutarle, y despedir a nuestro querido Zeloran ... o matarle.

Equipemos contra el frio y las caídas a Grimz, y descansemos en la ciudad. El tiempo corre muy deprisa, y tenemos poco para vencer a Shandar.

LA FORTALEZA DE FUEGO.

Tenemos a las cinco personas capaces de destruir al tirano. Zubarán, el soberano; Brom, el valiente y tozudo guerrero, Eliandr, la hechicera, y Grimz, el druida, y su valiente hija.

En la isla de Olbar, debemos luchar contra seres de fuego, así que atentos a que el hechizo de protección contra el ígneo elemento funcione. Sobre todo contra el poderoso dragón.

Vas a recorrer numerosos pasillos poblados de trampas, magos, brujas, gorgonas, y demás seres monstruosos. Toda una delicia. Pero todo es cuestión de pulsar un botón, pisar una baldosa, o atravesar una pared. Si tienes problemas para abrir una puerta cerca del dragón, pulsa la pared norte, hasta que ésta se abra, y vislumbres una palanca.

Existe un poderoso guerrero del Caos que es todo un homenaje a la serie de novelas "Elric de Melniboné" de Moorcok. Muy peligroso con su escudo de ocho puntas. El símbolo del Caos.

Tras matar todo lo que encontremos, llegaremos a una puerta con una oreja en su centro. ¿Te acuerdas del loro que llevas? Pues es hora de que hable. La puerta se abre. Y tras ella, el demonio.

Shandar se lanzará contra nosotros. Tu única salvación es Brom, y sus dos poderosas espadas demoníacas. Duro con Shandar, pero antes protege de forma mágica a Brom. El maligno morirá.

... Y la paz volverá de nuevo a Kendoria.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





POCIONES NECESARIAS PARA ISHAR 2

✓ **MILDONG:** Antivértigo. Una dosis de Uña de Gárgola + una dosis de Edelweiss.

✓ **JABLOU:** Sueño de Ent. Una dosis de Compota diente de León + una dosis de muérdago + dos dosis de Cerebro de Rata.

✓ **HUMBOLG:** Levita pertubadora. Una dosis de Aceite de Salamandra + una dosis de tela de migala + una dosis de champiñones negros.







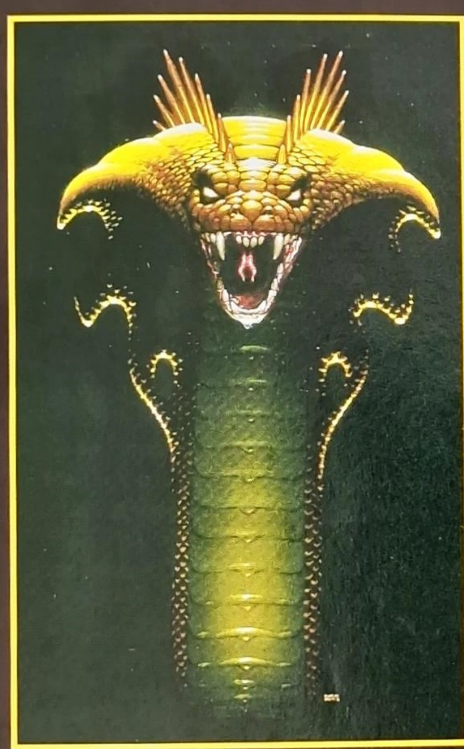

MAIL
VENTA POR CORREO
VxC
91 3802892
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H• SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA)
Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
TODOS LOS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
CENTRO MAIL ALICANTE - PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
CENTRO MAIL BADALONA - SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
CENTRO MAIL BARCELONA - C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL BARCELONA - C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
CENTRO MAIL BILBAO - PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
CENTRO MAIL BURGOS - AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
CENTRO MAIL MADRID - AVDA. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. Torrejón (MADRID) TEL: 677 90 24
CENTRO MAIL MADRID - EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72
CENTRO MAIL MADRID - Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL MADRID - MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL MALAGA - C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82
CENTRO MAIL SALAMANCA - TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL S.SEBASTIAN - AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
CENTRO MAIL SEVILLA - C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64
CENTRO MAIL ZARAGOZA - CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL VIGO - PLAZA DE LA PRINCESA VIGO. TEL: 22 09 39
NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES
ACADEMY P.V.P. 6990
AMON RA P.V.P. Consultar
ARCHON ULTRA P.V.P. 5990
A-TRAIN P.V.P. 5650
ATP P.V.P. 10995
BATMAN RETURNS P.V.P. 5990
CAMPAINS II P.V.P. 7490
CLASH STEEL P.V.P. 5990
COBRA MISSION P.V.P. 5995
COMANCHE P.V.P. 5650
DARK SUN P.V.P. 8990
DAY OF TENTACLE P.V.P. 7700
DRACULA P.V.P. 4990
DUNE II P.V.P. 6490
EYE OF THE BEHOLDER III P.V.P. 6990
F 15 III P.V.P. 9990
FANTASY EMPIRES P.V.P. 6990
FLIGHT SIMULATOR 5.0 P.V.P. 11500
FRONTIER -ELITE II P.V.P. 6990
GOAL P.V.P. 5490
HOCKEY P.V.P. 6990
HUMAN RACE P.V.P. 4990
INDY CAR P.V.P. 6990
JURASSIC PARK P.V.P. 5990
KGB P.V.P. 6490
KING MAKER P.V.P. 6990
KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. 4990
LAND OF LORE P.V.P. Consultar
LARRY V P.V.P. 8200
UTIL DIVIL P.V.P. 4950
METAL & LANCE P.V.P. 6495
MONKEY ISLAND 2 P.V.P. 6995
MORTAL KOMBAT P.V.P. 5990
ONE STEP BEYOND P.V.P. 2950
PC BASKET P.V.P. 1990
PC FUTBOL P.V.P. 2500
LOS DOS 3995
PIMBALL DREAMS P.V.P. 5150
POLICE QUEST 3 P.V.P. 7200
PRIVATEER P.V.P. 7990
RALLY P.V.P. 5490
REACH FOR SKIES P.V.P. 6990
SEAL TEAM P.V.P. 5990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. 4990
SEVEN CITIES OF GOLD P.V.P. 4990
SHADOW CASTER P.V.P. 7990
SPACE QUEST I P.V.P. 6650
STREET FIGHTER II P.V.P. 4100
STRIKER P.V.P. 2995
STRONGHOLD P.V.P. 5990
SUPER VGA HARRIER P.V.P. 5990
SYNDICATE P.V.P. 6990
TASK FORCE 1942 P.V.P. 7700
TERMINATOR 2 P.V.P. 4990
TFX P.V.P. 7990
CONSIGUE ESTOS SUPERTITULOS 50% DE DESCUENTO
EXISTENCIAS LIMITADAS
ALONE IN THE DARK PVP 5150 2575
GRAND PRIX PVP 7700 3850
INDY ATLANTIS PVP 6150 3075
INDY ULTIMA CRUZADA PVP 6150 3075
LES MANSLEY PVP 5150 2575
LOOM PVP 4625 2315
MONKEY I PVP 7700 3850
MONKEY II PVP 7200 3600
SHADOW OF THE COMET PVP 5650 2475
SIM CITY DE LUXE PVP 4950 2475
WAX WORKS PVP 4625 2315
X WING PVP 6650 3325
Sound BLASTER
SOUND BLASTER PRO DE LUXE EDITION
NUEVA VERSION DE LUXE CON MAS SOFTWARE Y MANUALES EN CASTELLANO
19.900
CD ROM PARA SB
54.900
PACK CD SB 16 PERFORMANCE
89.900
PACK CD SB 16 PREMIUN
104.900
69.900 CD DISCOVERY
SOUND BLASTER 2.0- 13.900
SOUND BLASTER 16- 25.900
SOUND BLASTER 16 ASP- 41.900
SOUND BLASTER 16 +Voice Editor+Micrófono- 31.900
OFERTAS OFERTAS OFERTAS
AIR WARRIOR P.V.P. 2495
AIR BUCK P.V.P. 975
ARMA LETAL P.V.P. 975
BASKET PLAY OFF P.V.P. 975
COOL WORLD P.V.P. 975
CRIME CITY P.V.P. 975
DYNABLASTER P.V.P. 1495
ELF P.V.P. 975
ELVIRA P.V.P. 2495
ENMANUELLE P.V.P. 975
F14 TOMCAT P.V.P. 2495
F15 II P.V.P. 3995
FASCINATION P.V.P. 2495
FIGTHER COMMAND
FOOTBALL MANAGER W.C. EDITION P.V.P. 975
GEISHA P.V.P. 975
GIMNASIA 92 P.V.P. 975
GLOBAL EFECT P.V.P. 1495
GOBBLINS 2 P.V.P. 2495
GREAT NAPOLEONIC BATTLE P.V.P. 975
HEART OF CHINA P.V.P. 4995
HOME ALONE P.V.P. 975
HOOK P.V.P. 975
HOT RUBBER P.V.P. 975
JHONNY CASTAWAY P.V.P. 975
KICK OFF II P.V.P. 975
KNIGHTS OF SKY P.V.P. 3495
LA COLMENA P.V.P. 2495
LARRY I P.V.P. 3795
LIVERPOOL P.V.P. 975
LUCKY LUKE P.V.P. 975
LUIGGI SPAGGETTI P.V.P. 975
M1 TANK PLATOON P.V.P. 3995
MANCHESTER EUROPA P.V.P. 975
OPERATION COMBAT P.V.P. 975
PARIS DAKAR P.V.P. 975
PINBALL MAGIC P.V.P. 975
POWER MONGER P.V.P. 975
PUSH OVER P.V.P. 975
RISKY WOOD P.V.P. 1495
ROGER RABBIT P.V.P. 975
ROLLING RONNY P.V.P. 975
SHADOW SORCERER P.V.P. 2495
SPACE QUEST IV P.V.P. 3995
SPOT P.V.P. 975
SUPERMAN P.V.P. 975
TENNIS CUP II P.V.P. 975
WWF EUROPEAN P.V.P. 975
ZYCONIX P.V.P. 1495
Envía este cupón a MAIL VxC, Sta. María de la Cabeza,1. 28045 Madrid
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
C.P.
TELF
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIOS CONTAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL



- OK Tricks & Tracks: ULTIMA VII (2ª PARTE)
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tarjeta Gráfica: VGA
- Tarjeta de sonido: ADLIB, SOUND BLASTER, ROLAND

ULTIMA VII: The Serpent Island

Y AVATAR REUNIO



Gweeno, harta de oirme tocar el laud, me ha convencido de que describa las aventuras del Avatar en la Isla de la Serpiente. Como soy incapaz de negarle algo a mi amada, yo, lolo, me he decidido a narrar tan extraordinarios sucesos.

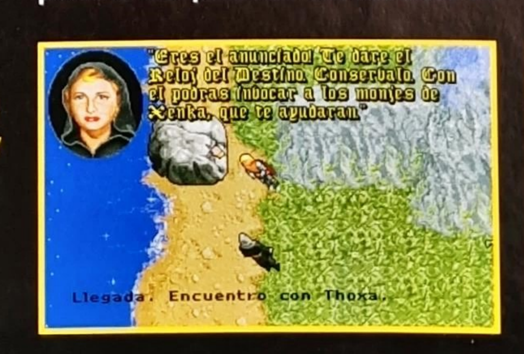
"Eres el anunciado! Te daré el Reloj del Destino. Consérvalo. Con el podrás invocar a los monjes de Xenka, que te ayudarán"
Llegada. Encuentro con Thoxa.

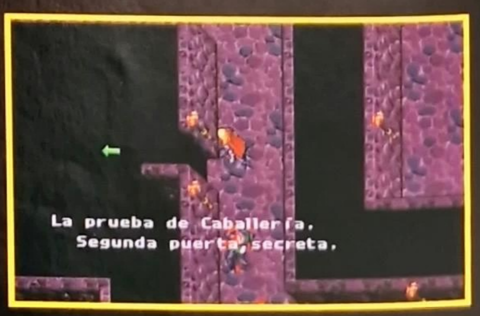


Cuando llegamos a la Isla en persecución de Batlin, una tormenta nos separó del Avatar. De pronto me vi en medio de un rito funerario y fui encarcelado por hechicero. Luego me contaron cuán sorprendido quedó el Avatar cuando desaparecimos. Para colmo, una monje llamada Thoxa insistía en que él sería el salvador del mundo. Shamino se le unió casi de inmediato y ambos se dirigieron a Monitor, luego de explorar una cueva oculta tras un arbusto rojo. En Monitor, en las criptas, Dupré se incorporó al grupo y Lord Marsten habló de mi encarcelamiento. El Avatar vino a verme y le pedí que me liberara, pero nadie escucha en Monitor a quien no es Caballero, así que el Avatar decidió pasar la Prueba de Caballería.

Las dificultades fueron superiores a las esperadas. Dos pasadizos secretos hubo de descubrir el Avatar en ese calabozo: uno al oeste, en un corredor en que había cuatro baúles y otro entre dos antorchas, cerca de donde derrotó a un caballero invisible. Después de pasar la prueba, el Avatar le compró mi libertad a Spektor. La tatuadora intentó envenenar a nuestro amigo, pero gracias a eso viajamos a Fawn para buscar unas plantas curativas que pedía Harnna, la herbolaria de Monitor y, al acceder a llevar una carta de amor y su respuesta, nos hicimos de un mapa de la Isla. Con él y un sextante que encontramos, siempre sabíamos dónde estábamos.

En la cena en que el Avatar fue hecho Caballero supimos que un traidor vendía secretos a los Goblins y que la niña Cantra había desaparecido (aceptamos el encargo de su madre de encontrarla). Muchos sospe-





chaban que el traidor era Krayg, pero éste nos reveló que alguien más deambulaba por los bosques. Allí, en los 82ºS 18ºO, encontramos una botella de cerveza idéntica a la que nos había obsequiado Simón el tabernero. Fuimos a acusarlo. ¡Simón era un goblin! Antes de morir, nos dio la llave del campamento secreto. La entrada estaba en los 69ºS 32ºO. El túnel nos llevó al bosque del norte, y en los 31ºS 21ºO estaba la choza del rey. El Avatar se hizo invisible para derrotarlo y le quitamos la llave de una habitación del túnel en la que hallamos el Yelmo del Coraje, así como cartas que demostraban que Marsten y Spektor eran los verdaderos traidores. Se las entregamos a Cacia de brindar por Lord British, al que aquí todos odian, y lo encarcelaron.

El Avatar asumió su defensa y tuvimos una ayuda inesperada. Poco antes habíamos descubierto que la Hermandad, libre de la influencia del Guardián, ya no era tan mala, y habíamos accedido a ayudar a la tendera Alyssand, uno de sus miembros.

En un receso del juicio, ella nos dio una llave de los calabozos del templo, y descubrimos que los mensajes del oráculo se manipulaban con palancas. Movimos varias y logramos que la estatua declarara que el juicio estaba amañado. La Reina de Fawn, para disculparse, nos regaló la Rosa de la Belleza.

para la fianza. Una vez libre, Hawk nos llevó en su barco a Moonshade.

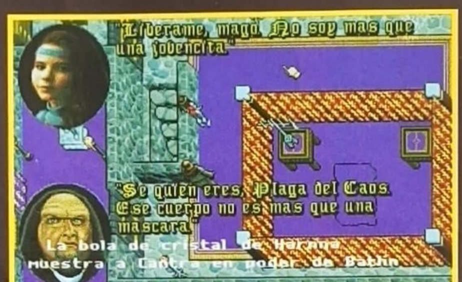
SOLO PARA MAGOS

¡Batlin y Gweeno ya no estaban allí! Y casi todos los magos se negaban a hablar con quien no lo fuera. Para conseguir un libro de hechizos, el maestro Fedabiblio pedía raíces de mandrágora, planta que sólo crecía en la Isla de los Monjes. Por suerte, el mercader Flindo nos recomendó al Gran Mago y fuimos invitados a una cena. Pero ésta fue interrumpida por la llegada de Pothos, el vendedor de reactivos, que traía un problema.

Bucía, la tendera, nos dijo que Pothos tenía un extraño parecido con Erstam, el Mago Lo-

A LAS SERPIENTES







ladín y los miserables fueron encarcelados.

Lo curioso era que Lucilla, la de la taberna, tenía una llave que le había dado Spektor. ¿De dónde sería? Casi por casualidad hallamos un farallón falso en las montañas, en los 154ºS 18ºO. En una cueva se ocultaba un gran depósito de pólvora.

EL ORACULO MANIPULADO

Los habitantes de Monitor nos dieron noticias de Batlin y mi amada Gweeno: habían ido a Moonshade. Fuimos a Fawn, ciudad de pescadores, para tratar de navegar hacia allí, pero al hablar con los habitantes supimos que ya no había embarcaciones. Una tormenta hizo aparecer un laud, canté una balada a mi amada y fuimos invitados al palacio de Yelinda, pero Dupré tuvo la imprudencia

EL MAPA DE SILVERPATE

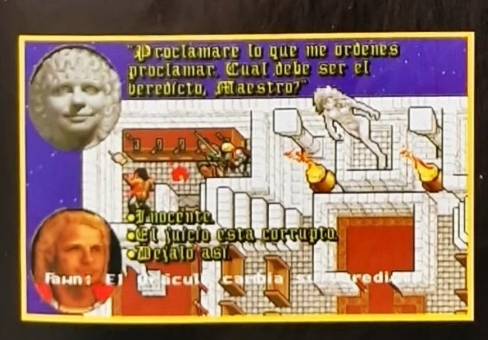
Sólo nos quedaba la posibilidad de conseguir un barco en la Posada del Toro Durmiente, pero Hawk, el capitán del único navío disponible, estaba en prisión.

Antes de liberarlo decidimos ayudar a Devra a aclarar el misterio de la desaparición de su esposo. En el sótano, junto a un tonel de la pared norte, el muro se abría y revelaba un pasadizo. Un interruptor abría una puerta corrediza del sótano. En los nuevos corredores encontramos el mapa del tesoro del pirata Silverpate.

Los lanceros de la torre pedían una fianza demasiado alta por Hawk, pero una huésped llamada Selina se ofreció a guiarnos hasta un tesoro. El lugar estaba lleno de monstruos, pero conseguimos barras de oro

co. Hablamos con él y nos reveló que era, en efecto, hijo de Erstam. Su padre dominaba los secretos del teletransporte. ¿Nos ayudaría a llegar a la Isla de los Monjes, en pos de Gweeno? Pothos colaboraría si le conseguíamos musgo sangriento, del que carecía. Lo obtuvimos en el pantano del sur, en los 126ºS 154ºE y Pothos nos reveló cómo llegar a Erstam.

Una vez más me vi teletransportado a una celda. ¡La hechicera Rotulancia me había secuestrado! El Gran Mago autorizó al Avatar a registrar su casa, pero en ella sólo encontró un curioso diente de serpiente, que guardó porque sabía que era de Erstam y quizás nos sirviera de algo. Cuando volvió a hablar con el Gran Mago, supo que quizás Rotulancia me tuviera en su chalet del lago. Fue en el







1- Templo de la Emoción
2- Montes Quebrantahuesos
3- Isla del Amanecer
4- Montes Espinosos
5- Templo de la Disciplina
6- Posada del Toro Durmiente
7- Isla del Mago Loco
8- Furnace
9- Moonshade
10- Isla de los Monjes
11- Fawn
12- Isla de las Criptas
13- Bosque del Norte
14- Templo del Entusiasmo
15- Templo de la Tolerancia
16- Monitor
17- Templo de la Etica
18- Templo de la Lógica

bote de Filbercio y me rescató, tras matar a Rotulancia.

CREADORES DE VIDA

Bordeando la costa llegamos a un muelle del norte y tocamos la campana para que una tortuga gigante nos llevara a la Isla del Mago Loco. No nos quiso hablar del teletransporte, pero su ayudante sí. El secreto estaba en una mandíbula de serpiente. Erstam nos la daría a cambio de un huevo de fénix.

Fuimos teletransportados a una isla en la que hallamos el cadáver de un fénix.

Movimos una palanca y el ave resucitó en medio de las llamas. En agradecimiento nos regaló un huevo, que le llevamos al Mago. Ahora pretendía que lo ayudáramos en su experimento de crear vida. Así lo hicimos y obtuvimos la mandíbula de serpiente así como varios dientes más, que colocamos en ella.

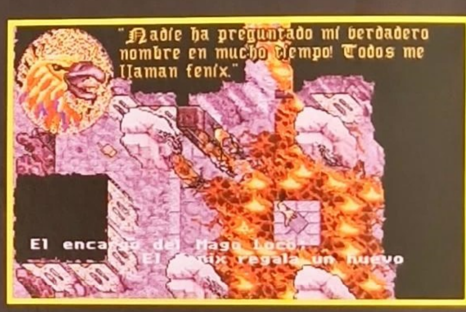
El Avatar, en contra de la opinión de nuestras narices, decidió reclutar al "reconstruído" Boydon y aprendió a utilizar la mandíbula. Dijo que "hacía click con el ratón en la puerta de la serpiente", pero nunca he entendido esa frase.

Llegábamos a un gran salón con corredores y puertas. Sólo se abrían las de los dientes que teníamos. Mucho tiempo nos llevó saber a dónde conducía cada una. Lo he indicado en un diagrama.









PREPARANDOSE PARA LAS CATACUMBAS

La mandíbula de serpiente nos permitió llegar a la Isla de los Monjes, pero ya Gweeno no estaba allí. Aprovechamos para hablar con un monje llamado Braccus, que nos dijo dónde encontrar raíces de mandrágora, pero había que esperar a que bajase la marea. Mientras, leímos todos los libros de la biblioteca, aunque no entendimos mucho las profecías y otra monje nos mostró una visión en la que se veía al Avatar y a una autómata que se parecía a Petra, la de la taberna de Moonshade, caminando sobre fuego. Cuando Braccus nos indicó que había bajado la marea, recogimos las raíces y regresamos a Moonshade.

Fedabiblio le hizo al Avatar su libro de hechizos y los magos se dignaron a hablarnos. Compramos algunos hechizos útiles, con la ayuda de un tesoro que "encontramos" en el palacio del Gran Mago. (Detrás de su trono había una palanca). Hawk nos habló de unos túneles secretos en las catacumbas, cuya llave guardaba Julia, pero ésta se negó a darnos la llave si no teníamos protección contra el calor agobiante de esos túneles. Nos habló, además, de unos peligrosos hombres rata. Mosh, la mendigo, era amiga de las ratas. Gracias a un pescado que le compramos a Petra aceptó ayudarnos, pero se quejaba de haber sido traicionada por Columna. Oímos la versión de Columna y le dijimos a Mosh que creíamos la suya. Se puso muy contenta y nos regaló un arpa mágica para dormir a los hombres rata.

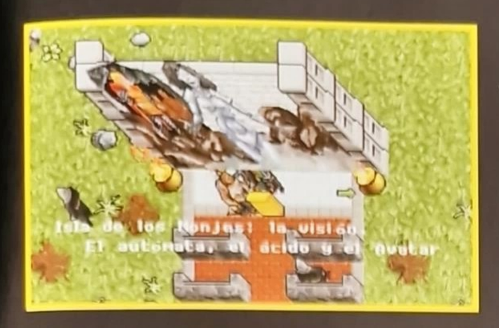
Quedaba el problema del calor. La maga Frigidazzi era especialista en hechizos de frío, pero quería que el Avatar y ella... ¡En fin! Todo sea por la causa.

Además, Frigidazzi no estaba nada mal. ¡Perdóname, Gwenno! No quise decir eso.

Por desgracia, al Gran Mago se le ocurrió llegar en el momento menos oportuno y el Avatar fue a dar con sus huesos a la prisión de los Montes de la Libertad.

LA FUGA DE LA LIBERTAD

Los días en que el Avatar estuvo preso fueron angustiosos. Aproveché para hacer amistad con Gustacio. Grande fue nuestra alegría cuando nuestro amigo reapareció y nos contó sus aventuras. Lo primero que hizo fue destruir al autómata carcelero cuando éste salió de recorrido. Le quitó una llave que abría muchas puertas de ese lugar y se hizo de varias ganzúas. Una pared imaginaria del norte lo llevó a otros túneles. En ellos, hacia el oeste, el sur y de nuevo al este, encontró unas pisadas que conducían a otra pared imaginaria. Un teletransportador lo llevó a otra zona y por el camino recogió todos los reactivos mágicos que pudo. Luchó contra un mago que se convirtió en oso y, al ser herido, activó otro transportador por el que huyó. El Avatar lo siguió y encontró a Stefano, que le ofreció sus servicios. El Avatar aceptó. ¿No había dicho Xenka que un ladrón lo ayudaría? Después de vencer a un dragón llegaron a una zona bloqueada en la que había un puente levadizo que bajaron con el hechizo de telequinesia. Más adelante había varias palancas. Una muchacha que dormía pidió ser llevada junto al caballo "Pesadilla", pero éste la mató. El Avatar obtuvo unas zanahorias que colocó en el plato de un conejo.













Este se transformó y regaló unas flores, que el Avatar le dio a un comando que estaba de luto por su amada y que, en agradecimiento, arregló una palanca rota. Esta dio acceso a un telepuerto que llevaba a un jardín en el que otra palanca abría la puerta del sur. Por ese corredor el Avatar llegó a una hoguera y se decidió a ver qué había bajo ella. ¡Era otro telepuerto! Aquí esperaba un corredor infinito, pero al este había un muro imaginario y el Avatar llegó a una región en que una escalera improvisada con cajas y una piedra le permitió tocar una campana y transportarse a otra zona. Después de destruir a otro autómata para quitarle una llave y liberar a la Espada Endemoniada para que diera buena cuenta de un molesto mago, el Avatar logró, ¡por fin!, escapar de esa prisión.

EL LORO SE HACE HOMBRE

Dupré tenía unos regalos para el Avatar, de parte de Frigidazzi: el famoso hechizo de frío y unos Pendientes Ofídicos. ¿No había hablado Harnna de ese objeto? Dice el Avatar que la Serpiente de la Tierra le habló a través de ellos.

Mi nuevo amigo Gustacio estaba impresionado por la fuga de los Montes de la Libertad y nos tomó de ayudantes para sus experimentos sobre las tormentas. En los 37ºS 141ºE estaba su "laboratorio". Colocamos la esfera en el pedestal sur, cerramos la compuerta y accionamos las tres primeras palancas del lado oeste.

Así aprendimos los efectos de los tres tipos de rayo. Cuando se lo dijimos a Gustacio, sugirió una consulta a Fedabiblio. La bola de cristal del Maestro reveló algo sorprendente: ¡el loro Cerveza era Edrin, el hermano desaparecido del pastor Kane! Gustacio nos dio una jaula, atrapamos al loro y, en el tercer pedestal de la izquierda del laboratorio, hicimos la transformación opuesta.

Edrin nos dijo algo curioso: había visto al Avatar "en sueños". Gracias a estos experimentos, Gustacio nos regaló muchos hechizos y el curioso Espejo de la Verdad.

Como teníamos el hechizo de frío, Julia nos vendió la llave de las catacumbas.

Buscamos la entrada y la encontramos en los 96º 133ºE.

LAS TRES PRUEBAS DEL REY

Gracias al arpa mágica que nos había dado Mosh no tuvimos que luchar contra los hombres rata. Llegamos a un puente levadizo y del otro lado estaba nada menos que el rey de las Gárgolas que, intuyendo que el Avatar era el héroe que había visto en sueños, nos dejó pasar. Para convencerse del todo, quiso que nuestro amigo hiciera unas pruebas. Para buscar los pilares fuimos al oeste, al tiempo que inspeccionábamos el curioso templo ofídico y leíamos sus libros (sobre todo uno rojo y otro azul), gracias a los cuáles empezamos a comprender lo que había ocurrido en ese lugar. El libro rojo nos indicó que la fusión de dos llaves nos ayudaría a salir de allí. La llave de fuego estaba en el balneario. En la arena luchamos contra unos autómatas y conseguimos la llave de la puerta del este y allí, en los cadáveres que yacían en una zona de setas, hallamos la llave de hielo y otro diente de serpiente. Tras desbloquear una cerradura mágica, llegamos a los famosos pilares.

Más tarde el Avatar nos contó las tres pruebas. Unas imágenes nuestras se aparecieron para tentarlo. Rechazó todos los argumentos de mi doble para que atravesara una puerta lunar, no dejó que "Dupré" lo distrajera mientras mataba gusanos con un martillo y, haciendo caso omiso a "Shamino", pulsó el botón de la derecha que liberaba a los "esclavos del placer". Convencido de que el Avatar era el héroe, el rey le dio el Anillo Ofídico (¡Harnna tenía razón!). En el templo del norte fundimos las dos llaves, llegamos a un telepuerto y regresamos a Monitor a través de una de las puertas de serpiente.

MORIR, DORMIR, TAL VEZ SOÑAR...

Harnna nos dijo que era hora de dirigirnos al norte. Compramos botas, sombreros y capas de piel para todos. La intuición nos dijo que no debían ser de Gwani.

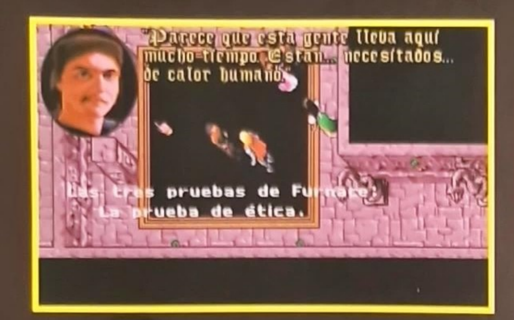
Pero, cuando atravesábamos el pantano de Gorlab, un extraño hechizo hizo que todos nos durmiéramos.

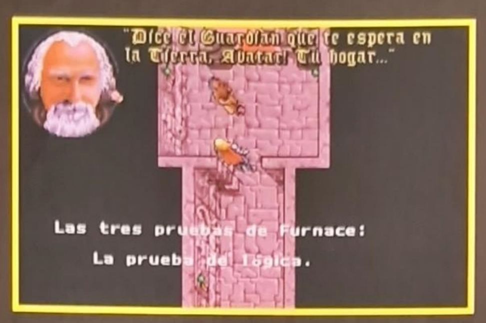
Dice el Avatar que en su sueño visitó un lugar muy extraño. Al nordeste encontró el castillo de Lord British, en ruinas, y, como se sentía indefenso, hizo acopio de armas y armaduras. Al noroeste una mujer llamada Siranush le pidió ayuda para derrotar al hechicero que amenazaba a su pueblo. La guarida de Rabindrinath estaba al suroeste pero, antes de llegar a ella, el Avatar vio a Thoxa en un lugar llamado Templo de la Emoción, y la monje le indicó que más adelante debería mirar en ese templo el Ojo de la Luna.

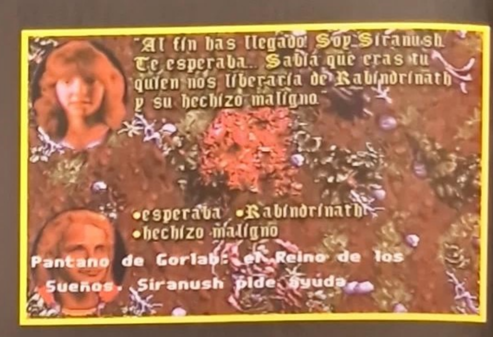
El Avatar no tuvo que luchar contra Rabindrinath. Tres veces lo buscó y los tres objetos que llevaba (yelmo, rosa y espejo) acabaron con el mago. Recuperó el cristal de los sueños y se lo llevó a Siranush, con lo que el hechizo quedó roto. Pudimos atravesar Gorlab.

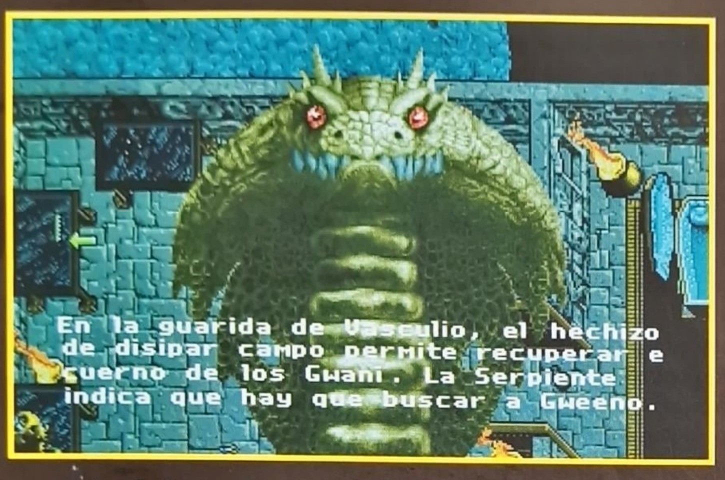
APARECE EL SABUESO

En los 2ºN 66ºE encontramos un campamento de mineros. Una mujer desesperada nos pidió ayuda para derrotar a un tirano invencible. Para ello, localizamos al Amo de la Foresta en los 52ºS 21ºO. ¡Sabía llamar al sabueso de Doskar, que Harnna nos había pedido que buscáramos! Pero sólo nos daría el silbato a cambio del Orbe de Elerión. Hallamos la planta llamada Rey Salvador en los 37ºS 41ºO (tenía flores amarillas), envenena-











mos varias flechas y regresamos al campamento. Con las flechas envenenadas liquidamos a Draygan, recuperamos el Orbe y Morghrim nos dio el famoso silbato.

El sabueso de Doskar, tras olfatear la espada de Cantra, apuntó hacia el este.

En esa dirección fuimos y, ¡oh, sorpresa!, en los 2ºN 99ºE hallamos un castillo que había sido de Shamino. El hechizo de telequinesia nos permitió bajar los puentes levadizos, pero no llegamos a tiempo para salvar a Cantra. ¡Batlin la había matado! Por suerte, los monjes de Xenka dijeron que la resucitarían y Batlin dejó su medallón, gracias al cual el sabueso de Doskar nos reveló que había huído hacia el norte.

LAS BESTIAS QUE NO LO ERAN

¿Cómo ir al norte? En los 28ºS 4ºE encontramos una cueva que nos condujo a las tierras heladas. Allí nos esperaba otra sorpresa. Los terribles Gwani, a los que todos temían, no eran ningunos monstruos. ¡Menos mal que no vestíamos capas hechas con sus pieles! En los 23ºN estaban sus cuevas. Yenani y Baiyanda nos hablaron de una niña enferma, a la que sólo la sangre de un dragón podía salvar, y decidimos ayudarla. Pero nos dijeron algo más... ¡Gweeno había muerto! Me negué a creerlo. Pero el Avatar me tranquilizó: de ser cierto, ¿para qué estaban los monjes de Xenka? Para llegar a la guarida del dragón utilizamos una balsa de hielo, que encontramos al norte. Después de mucho deambular atracamos en los 84ºN 22ºO para matar al dragón y en los 58ºN 29ºO para recuperar la espada llamada "Plaga de Magos", a cambio del huevo azul de pingÂino. Una vez curada la niña, Baiyanda nos dijo que con los mantra cuyas iniciales eran ISCGI abriríamos una puerta que nos permitiría seguir viaje. ¡Teníamos que encontrar a Batlin!

TRAS LAS HUELLAS DE BATLIN

En los 84ºN 39ºO encontramos otra cueva. Pusimos las runas en sus pedestales y las tocamos en el orden de las iniciales de los mantras (ISCGI). La puerta se abrió. Encontramos el cuerno de los Gwanni, que nos permitiría salvar a Gweeno, pero un campo mágico lo protegía. La lectura de un libro despertó al vampiro Vasculio, al que el Avatar derrotó con la ayuda de un anillo deinvisibilidad y la espada llamada "Plaga de Magos". La llave de Vasculio nos permitió seguir al este.

En los 21ºN 50ºE estaba el Templo de la Emoción, y el Ojo de la Luna nos mostró a Batlin. Por fin, en los 39ºN 96ºE hallamos la entrada al Templo del Orden. Un autómata pedía una contraseña que no conocíamos, pero el hechizo de telequinesia permitió abrir la puerta con un botón que estaba detrás de él. Brunt, uno de los servidores de Batlin, dijo que nos ayudaría, pero no confiamos en él. Hallamos un muro ilusorio al norte y un corredor invisible paralelo al camino seguido por Brunt. Un segundo corredor invisible nos condujo al templo del Orden.

Los libros ofídicos nos dieron la clave. Para el acceso al edificio de la biblioteca necesitábamos objetos situados en tres capillas: un pergamino en la capilla de la ética, al suroeste, una daga en la Disciplina, al noroeste, y un ábaco en la de la lógica, al sudeste. Había que colocarlos en ese orden en el pedestal. Una vez adentro, un autómata, confundiendo al Avatar con el Jerofante, le dio el cetro que nos permitió llegar a los estantes. Leímos todos los libros.

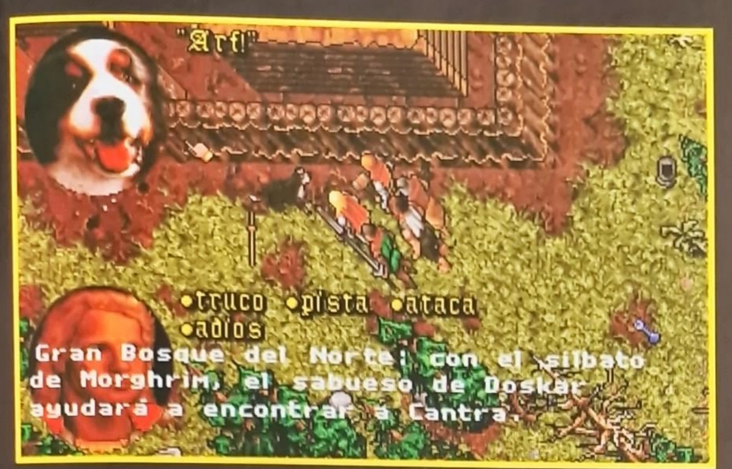
El llamado "Estructura del Orden" estaba en un salón cuya llave estaba oculta.

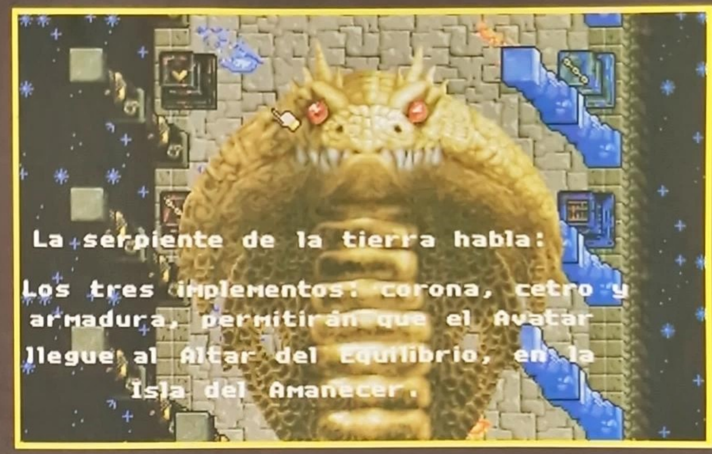
¡Y ese era el libro que contenía la frase mencionada por un autómata del sudeste! Franqueada esa puerta, obtuvimos de un cadáver otra llave que abría la puerta del nordeste. Allí una alfombra voladora nos permitió ascender a otro piso del templo. ¡Batlin y el Muro de Luces estaban cerca! No sé por qué el Avatar le dijo a Boydon que esperara y no entrara con nosotros.

Después de vencer a Selina (siempre supe que era una traidora) y a los secuaces de Batlin y hacernos del hechizo de disipar campo, llegamos hasta el Muro de Luces.

EL DESASTRE

No tengo conciencia de lo que sucedió des-





pués. ¡Me niego a aceptar que hice las atrocidades que me imputan! Según el Avatar, el Guardián mató a Batlin y las Plagas del Caos se posesionaron de Shamino, Dupré y yo. ¿No había dicho Xenka que los amigos del Avatar serían sus enemigos? La Serpiente de la Tierra indicó que había que rescatar a Gwenno. El Avatar recuperó del cuerpo de Batlin un montón de dientes de serpiente y una serpiente de roca negra, buscó a Boydon y regresó al templo de Vasculio. Con el hechizo de disipar campo recuperó el cuerno y, de paso, se llevó otros objetos, la llamada vara del hilandero y el analizador de flujos. En la balsa de hielo emprendió una nueva búsqueda que lo llevó a los 93ºN 41ºO. Prudentemente dejó a Boydon atrás, pues habría fuego y, con el cuerno de los Gwani, encontró y descongeló a Gweeno. Boydon cargó con su cadáver y se encaminaron a la Isla de los Monjes, que la resucitaron. Pero mi pobre Gwenno había enloquecido.

Karnax tenía algunas ideas, pero necesitaba un manuscrito de los ofídicos que tenía Fedabiblio. El Avatar fue a Moonshade y descubrió que Shamino había hecho una verdadera masacre. Fedabiblio se había convertido en estatua, pero la vara del hilandero (Freli le dio la clave) le devolvió su aspecto normal. El Maestro le dio al Avatar el manuscrito pero, antes de abandonar Moonshade, mi amigo se dio a la tarea de acopiar dientes de serpiente. Los halló en cofres situados en las casas de Frigidazzi, Filbercio, Gustacio y Torrissio. Stefano le dio otro a cambio de destruir a un caballero fantasma que quería acabar con él y, además, le entregó una llave que le permitió recuperar la serpiente de roca negra que la tormenta nos había cambiado por las medias de Columna (estaba en los 83ºS 99ºE).

En el sótano de Columna, después de evadir una sierra asesina, el Avatar encontró la llave de un cofre oculto entre los matorrales del patio (en la pared norte se abría una puerta). En ese baúl estaba el secreto de la belleza de Columna y la fealdad de Mosh: un Peine de Belleza.

EL AGUA DE LA DISCIPLINA

El Avatar le llevó el manuscrito a Karnax y éste sugirió la cura de Gweeno.

¡Debía beber agua del templo de la Disciplina! El Avatar fue allí, interrogó a los autómatas, abrió todas las puertas, leyó todos los libros, colocó dos llaves en forma de Y en el altar y llegó a una zona en la que... el ácido no lo dejaba pasar. Uno de los libros hablaba de intercambio de cuerpos... ¡La visión de Xenka! El Avatar regresó a Moonshade, habló con Petra y la trajo al templo. Le dijo a Boydon que aguardase y se introdujo en el cuerpo de Petra. Así pudo atravesar el ácido. Después de tanto trabajo, se llevó dos cubos de agua por si acaso.

Gwenno, una vez curada, se dedicó a leer. Su interpretación de los textos ofídicos le dio pistas al Avatar. Según ella, Batlin se apoderó de las Plagas del Caos gracias a un hechizo que le dieron en Moonshade. El Avatar necesitaría de él para salvarnos. Torrissio se lo entregó a cambio de la vara del hilandero y Ducio fabricó gemas con corazones de gusanos que el Avatar buscó en las nieves del norte. El hechizo le permitió convertir tres gemas en prismas, para las tres plagas del caos. El analizador de flujos permitió reparar la Espada Diabólica, con la que serían utilizados los prismas.

LOS SEIS CUBOS DE AGUA

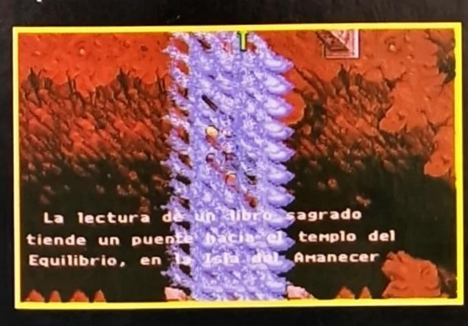
Gweeno tenía más información: era necesario acopiar agua de los seis templos ofídicos. Ya el Avatar tenía agua de Disciplina.

En el Templo de la Etica, para que el agua recuperara sus poderes (antes de ponerla en e cubo), se dedicó a meditar sobre un tapete y un autómata le hizo tres preguntas cuyas respuestas eran "Arriesgar", "Dejarlo" y "Continuar" y lo sometió a las correspondientes pruebas de ética cuyas soluciones eran: apretar el botón para salvar al hombre, colocar el oro y las joyas en el pedestal y no rendirse a la imagen de Batlin.

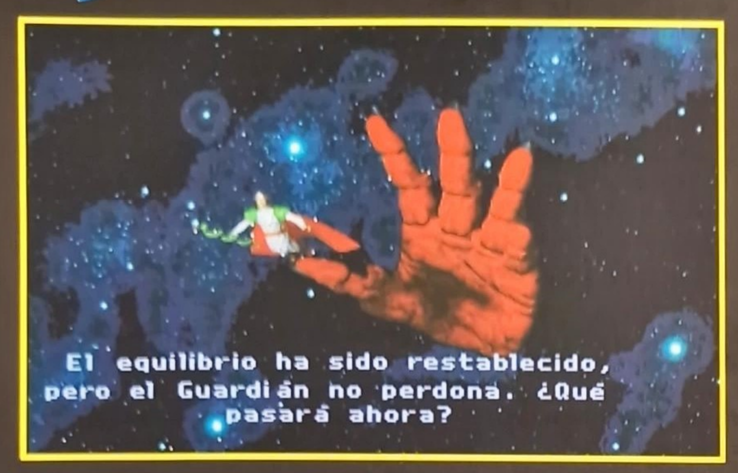
En el templo de la lógica, después de dar varias vueltas y destruir con la espada unos cadáveres congelados que le impedían pasar, el Avatar tuvo que solucionar varios problemas. El orden en el que debía entrar a unos teletransportadores era Rojo, Amarillo, Azul, Rojo y Blanco; cuatro runas debían alinearse ante una puerta en el orden BCOW; unos autómatas buscaban a un asesino que resultó ser el número 4 y seis piedras debían formar dos líneas colocando la sobrante sobre la que estaba en el centro. ¡Por fin, el agua de la lógica! En el Templo de la Emoción se necesitaban cuatro gemas para activar el agua.

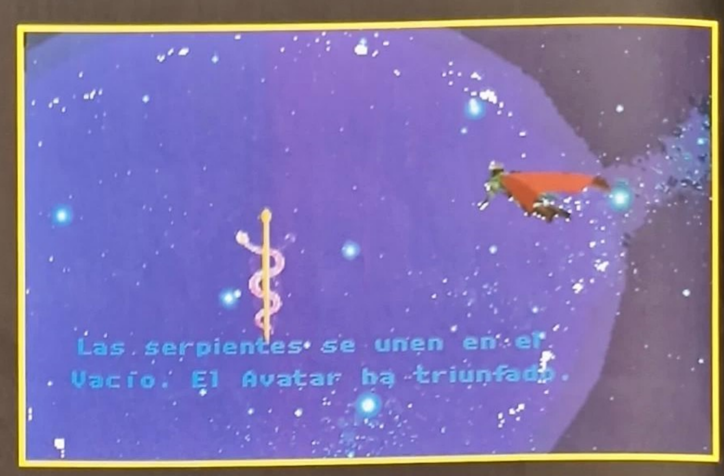
Para la cuarta hubo que golpear un pedestal roto y salvar a una niña fantasma aprisionada en la pared. En el templo del Entusiasmo el Avatar, además de recoger el consabido cubo de agua, estuvo curioseando en un estrado azul y vio que Dupré, Shamino y yo estábamos en el Castillo del Rey del Dragón Blanco.









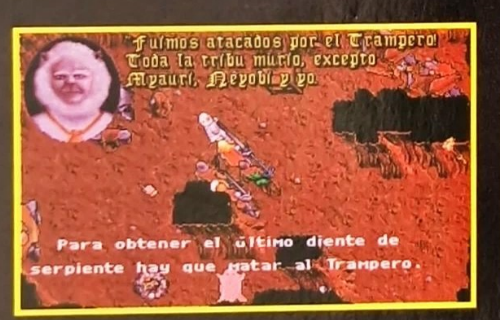


Para obtener el agua de la Tolerancia había un problema. Un rayo había intercambiado a Montegro con el altar, pero no aparecía la llave del puente levadizo. Un tal Sethys, en el sótano, dijo que se la había llevado un ratón. El Avatar se convirtió en serpiente con un hechizo que encontró en el templo, entró en la cueva y recuperó la llave. Montegro, agradecido, le dio un hechizo de espiritismo, pero el cubo de agua no se llenaba allí, sino en el altar que había aparecido en el sótano de la casa de Gustacio.

EL CASTILLO DEL REY DEL DRAGON

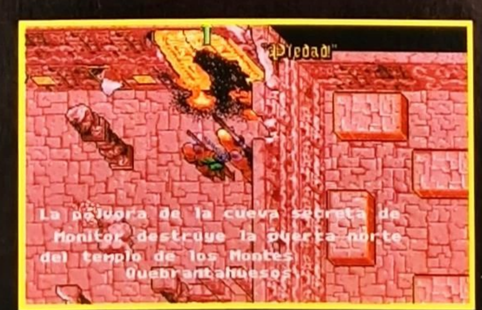
Los tres cubos de agua de los principios del Caos, aplicados a los prismas, los dejaron preparados para atrapar a las Plagas. Las aguas del orden serían utilizadas más tarde para curarnos. El Avatar se encaminó al Castillo del Rey del Dragón Blanco, en el Bosque del Norte. Había muchas trampas, puertas y llaves. Una puerta secreta le permitió entrar al laboratorio del alquimista. Una llave se ocultaba bajo un silbato, otra bajo un plato del comedor y otra en una puerta secreta bajo una escalera. (En la pared norte de la cocina encontró otra puerta). Las paredes de las habitaciones del sótano ocultaban más puertas y el corredor que las rodeaba lo llevó al salón del trono, tras pasar por la sala de torturas.

Convertidos en Plagas, no éramos nada fáciles de vencer, y para ello se necesitaba la espada diabólica. El Avatar huyó para que lo persiguiéramos y se encerró en una habitación en la que nos hizo entrar de uno en uno. Mató a Dupré y descargó la espada en el prisma del entusiasmo, abatió a Shamino y depositó su plaga en el de la tolerancia y, tras ocuparse de mí, llenó el prisma de la emoción. Boydon lo ayudó a llevar nuestros cuerpos a la Isla de los Monjes y fuimos resucitados. El agua de la lógica me curó, la de la ética a Dupré y la de la disciplina a Shamino.









EL REGRESO DE XENKA

Después de mi emocionante reencuentro con Gwenno, se produjo otro acontecimiento, muy esperado por los monjes: ¡Xenka apareció para ayudarnos! Resulta que sus profecías no eran nada crípticas y los monjes las habían complicado por gusto. Le dio un diente de serpiente al Avatar para que visitara la Isla de las Criptas y hablara con el Jerofante del Orden.

Ahora bien, según Mortegro, para que el hechizo de espiritismo fuera efectivo, se necesitaba algún objeto del difunto. ¿Dónde hallarlo? Aún quedaban algunos lugares por revisar. El tesoro de Hawk, por ejemplo (en su cadáver hallamos una llave y en el baúl de su habitación el mapa). El tesoro en cuestión estaba en un árbol hueco al norte de Monitor, en los 85ºS 23ºO, y contenía una corona ofídica.

Otro de los objetos apareció en Furnace, cerca de la entrada situada al este de Monitor (el rey de las Gárgolas nos había hablado de ello). Un troll tenía la llave de una habitación que escondía un cetro ofídico.

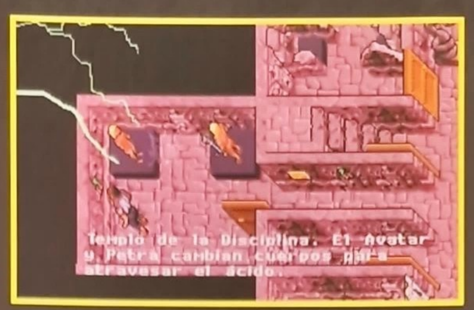
EL JEROFANTE DEL ORDEN

Fuimos a la isla de las criptas (antes pasamos por el Muro de Luces, para recuperar nuestros objetos y protegernos del frío). Una puerta secreta en una pared norte conducía a un telepuerto, una momia tenía un pergamino que había que colocar en una balanza y la lectura de un libro nos transportó a otro salón.

Tras disipar un campo de fuerza para recuperar un ojo de serpiente, una última puerta secreta y otro telepuerto nos llevaron al ataúd. El hechizo de espiritismo nos permitió hablar con el Jerofante: para restablecer el equilibrio había que reconstruir a la serpiente del Caos a partir de las plagas, pero sólo el Jerofante del Caos conocía el ritual. Además, necesitábamos tres implementos (corona, ce-



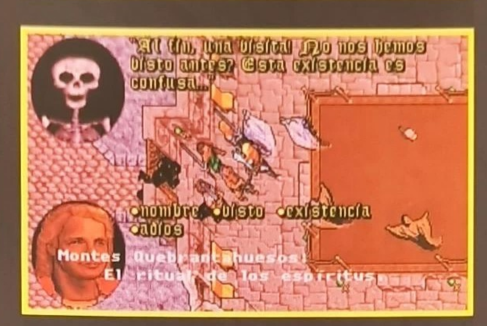
En el Templo de la Emoción, el Ojo de la Luna revela los planes de Batlin.



Templo de la Disciplina. El Avatar y Petra cambian cuerpos para atravesar el ácido.



Montes Espinosos. Biblioteca del Orden. La confusión del autómata permite obtener el cetro.



Montes Quebrantahuesos. El ritual de los espíritus.

tro y armadura) de los cuales sólo teníamos dos.

Muy a pesar mío, visitamos el escenario de mis "hazañas". ¡Fue horrible lo que hice en Fawn! Yelinda, a la que quité la piel, se había ocultado en el pantano.

Le devolvimos la belleza con el peine de Columna y nos dio la llave de su tesoro. En él hallamos la armadura de la serpiente.

EL JEROFANTE DEL CAOS

¿Cómo encontrar al otro Jerofante? ¡Sethys! Fuimos al templo de la Tolerancia y nos reveló que el cuerpo de su jefe estaba en el del Entusiasmo, pero murió antes de llegar a él, no sin antes darnos un segundo ojo de serpiente. En el templo del Entusiasmo, junto a la puerta de la serpiente, hallamos el cadáver.

Hablamos con el sacerdote y nos dijo cómo hacer el ritual de unión... pero aun nos faltaba una serpiente de roca negra y un objeto misterioso.

La tercera serpiente de roca negra (Batlin tenía una y Stefano nos condujo a la otra) estaba en el tesoro de Silverpate. La entrada a la cueva era invisible y estaba en los 50ºN 40ºE. ¿Cuál sería el objeto misterioso? Xenka nos dijo que los gwani nos darían el último diente, el que conducía a la Isla del Amanecer, en la que estaba el Templo del Balance y en la que se llevaría a cabo el rito final.

LA MUERTE DE DUPRE

Sí, Yenani nos daría el último diente, pero sólo a cambio de un amuleto robado por el trampero, que había matado a casi todos los Gwani. (De habernos ocupado antes de ese miserable, los habríamos salvado). La cueva de Hazard estaba en los 60ºN 26ºE y, una vez en posesión de todos los dientes, Xenka nos dijo la horrible verdad: el objeto misterioso que permitiría reconstruir a la serpiente del Caos era la urna con las cenizas de uno de nosotros y la suerte hizo que le tocara al Avatar.

En Monitor, cuando nuestro amigo se disponía a entrar en el crematorio, Dupré se opuso a ello y se sacrificó en su lugar. Tras llorar su muerte, nos dirigimos a los Montes Quebrantahuesos, en los que una puerta situada al norte y que no habíamos podido abrir, conducía al Templo del Caos. El Jerofante nos había dado una idea. Dos barriles de pólvora de la cueva secreta de Monitor nos permitieron volar esa puerta.

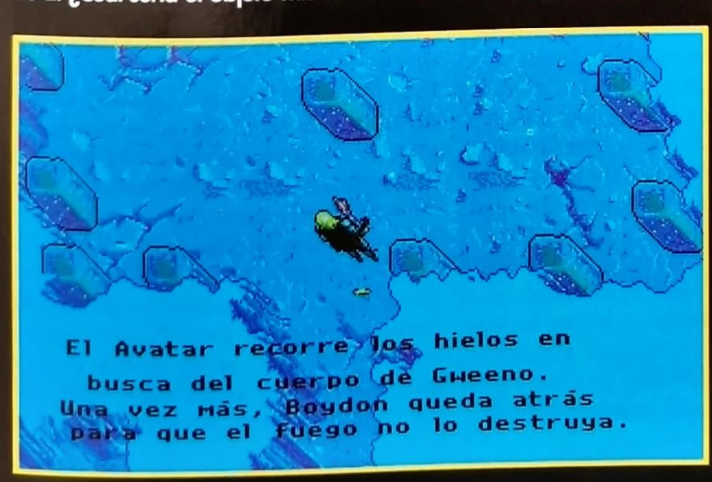
Tras recorrer un laberinto y subir y bajar varias escaleras, llegamos a un salón con estanques. Detrás de una piedrecita se abrió una puerta secreta que nos condujo al altar del Caos. Colocamos la espada en la ranura, las plagas y las cenizas en los pedestales y la serpiente del Caos quedó reunificada. Xenka se apareció por última vez y nos dio una espada ofídica. Ahora debíamos ir a la Isla del Amanecer para reunir a las serpientes y restablecer definitivamente el equilibrio.

LA ISLA DEL AMANECER

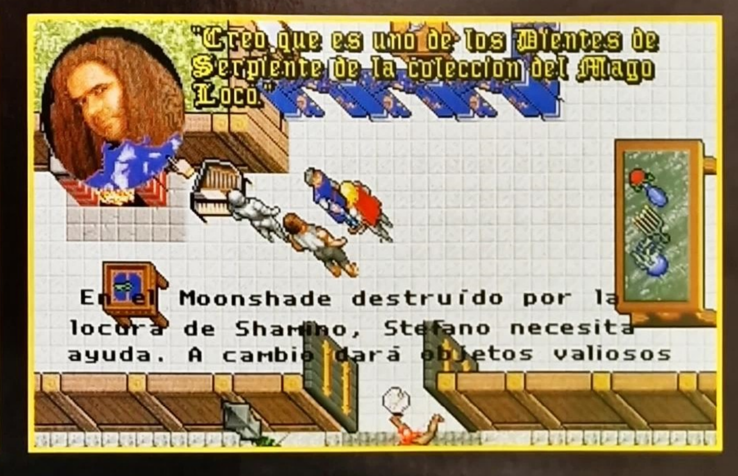
¡Qué manía de equilibrio! Primero había que colocar serpientes rojas y azules en las balanzas para obtener seis objetos y salir del primer edificio. Después, buscar capillas dispersas por la isla y colocar en cada altar el símbolo del principio opuesto: la rosa en el de la disciplina, la cadena en el de la ética, el corazón en el de la lógica, el ábaco en el de la emoción, la antorcha en el de la tolerancia y la daga en el del entusiasmo. Apareció un libro cuya lectura entre dos pilares tendió puentes que nos permitieron llegar al edificio del gran altar.

¡Más problemas de equilibrio! Después de hallar una llave y balancear fuego con hielo y viceversa, encontramos un salón con dos cámaras laterales llenas de botones que abrían y cerraban puertas. Tras muchos intentos nos hicimos de dos cubos de hielo y dos de fuego que colocamos en el pedestal del salón central. Se tendió un nuevo puente y el Avatar, usando el cetro, la corona y la armadura ofídica, entró a un salón para ser purificado. Se abrió la última puerta, derrotamos a los servidores del Caos, que se negaba a unirse al Orden, colocamos las serpientes en las ranuras y los ojos en el altar, el Avatar destruyó a la serpiente del Caos con la espada que le había dado Xenka y el equilibrio quedó restablecido. ¡El mundo había sido salvado! Entonces el Avatar desapareció y... Pero ésa es otra historia.

JULIAN PEREZ



El Avatar recorre los hielos en busca del cuerpo de Gweeno. Una vez más, Boydon queda atrás para que el fuego no lo destruya.



En el Moonshade destruido por la locura de Shamino, Stefano necesita ayuda. A cambio dará objetos valiosos



COMA

El comando RESTORE

Los ficheros guardados con el comando BACKUP no pueden copiarse a su unidad de origen con los comandos habituales de copia de ficheros. El comando RESTORE tiene por único objetivo realizar esta tarea.



Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en El Usuario de MS-DOS y El Usuario de Windows de Anaya Multimedia.

No cabe duda de que la seguridad de la información es uno de los temas de mayor difusión y motivo de discurso en el mundo informático de los últimos tiempos. La facilidad y versatilidad del procesamiento de aquélla a través de los ordenadores implica la facilidad del acceso y la vulnerabilidad de la información registrada. Esta circunstancia ha forzado desde los primeros momentos de la informática, a desarrollar mecanismos que salvaguarden en mayor o menor medida a los datos, de los peligros que, procedentes de los errores involuntarios o de su destructiva malversación, ponen en peligro la integridad de la información.

Siendo el sistema operativo el último responsable de la seguridad de los datos, desde el primer momento los fabricantes de software de base han creado mecanismos que ponen al alcance del usuario la posibilidad de mantener a salvo la información contenida en un dispositivo de almacenamiento masivo.

En esta linea el sistema MS-DOS ha ido aumentando sus características de seguridad siempre bajo el prisma de un sistema monotarea y lo que es más importante monousuario, desde el cual el mayor de los riesgos es la destrucción parcial o total de los ficheros, bien sea por la errónea ejecución de un comando o como resultado de la aparición de un terrorífico y destructivo virus.

Por ello, desde la aparición de las primeras versiones de este ya veterano, que no caduco, sistema, facilitar la duplicación de los datos con comandos que se ajusten a las necesidades diarias de los usuarios y que con el tiempo mejoren en calidad y rendimiento ha sido una premisa siempre presente en las numerosas revisiones por las que ha pasado.

En esta misma línea, desde estas páginas recogimos en la publicación del mes de anterior los conceptos referentes al comando BACKUP que posibilitan al usuario optimizar los procesos de copia de ficheros especialmente dirigidos a mantener duplicados de éstos por lo que pueda pasar. Ahora recogemos las características de su comando complementario: RESTORE que permite devolver a su ubicación original los ficheros guardados a través de BACKUP.

¿Por qué un comando RESTORE?

Como se comentó en la revista El usuario de MS-DOS del mes de abril, el comando BACKUP facilita la copia de ficheros, especialmente cuando son muchos los que se deben copiar, realizando dicho volcado de un dispositivo a otro de un modo peculiar en busca de la optimización del aprovechamiento del espacio de los discos.

El gran incoveniente de este proceso es que la información copiada o duplicada no es accesible directamente ya que con todos los ficheros copiados se crea uno sólo violándose de este modo la independencia de los datos y por tanto, el libre acceso a cada uno de ellos.

ANDOS DEL DOS

Y aquí es donde entra en juego el comando RESTORE (restaurar), su cometido es leer adecuadamente los ficheros resultado de la realización de las copias de seguridad llevadas a cabo mediante el comando BACKUP y transferirlos a la unidad original de la que fueron copiados. Y aún más; la transferencia se ha de realizar al mismo directorio en el que se encontraba. Aunque el usuario piense que esto es una importante limitación ha de reconocer que el objetivo de ambos comandos (BACKUP y RESTORE) no es el cambio cotidiano del dispositivo de almacenamiento de la información, sino el mantenimiento de duplicados de los ficheros valiosos que serán raramente utilizados pero imprescindibles en muchas situaciones para asegurar la integridad de la información en procesos de alto riesgo (desfragmentación o formateo de un disco duro, instalación de un nuevo sistema operativo) o para evitar pérdidas de aquella causadas por la acción de virus, daños físicos en la tabla de particiones de un disco duro o borrados accidentales; de modo que la poca frecuencia de su uso y el gran volumen de información que hay que grabar obligan a mejorar la optimización en detrimento de la funcionalidad.

Resumiendo, el objetivo de este comando es devolver a su ubicación original la información guardada tras un proceso de BACKUP en otro dispositivo. Una vez más, remito al lector a la revista del mes anterior para que revise tanto la causítica del comando BACKUP como sus pormenores.

Con este comando podremos restaurar un solo fichero, un conjunto de ellos que respondan a un mismo patrón o incluso subdirectorios completos. En ningún caso podremos restaurar los ficheros ocultos del sistema IO.SYS Y MSDOS.SYS.

Puesto que es un comando externo será preciso para su ejecución disponer del fichero RESTORE.EXE que cambiará en cada revisión del sistema operativo manteniendo siempre la compatibilidad hacia abajo, de modo que con el comando incluido en una determinada versión de MS-DOS se podrán restaurar los ficheros que fueran objeto de una copia de seguridad con versiones anteriores del comando BACKUP, pero no al revés. Huelga decir que siendo externo debería mantener una copia del fichero ejecutable RESTORE.EXE a salvo para poder restaurar los ficheros en caso de que surjan problemas en su sistema, o de lo contrario se daría la paradójica situación de que no se pueda restaurar un disco duro que tenga algún problema lógico porque no se dispone del comando.

LINEA DE COMANDOS

Cada vez que deseemos realizar la restauración de ficheros desde un disco de copia de seguridad deberemos teclear desde el indicador del sistema la siguiente línea de órdenes para ejecutar adecuadamente el comando RESTORE:

restore *unidad_origen unidad_destino[ruta[nombre_ficheros]]* [/P] [/S] [/M] [/N] [/D] [/B:*fecha*] [/A:*fecha*] [/E:*hora*] [/L:*hora*]

donde:

unidad_origen Es el nombre de la unidad en la que están los ficheros de copia de seguridad.

unidad_destino El nombre de la unidad en la que se desean restaurar los ficheros.

ruta Es el directorio en el que se desean ubicar los ficheros restaurados. Es obligatorio que dicha ruta coincida con la original, es decir, de aquélla en la que estaban ubicados los ficheros cuando se realizó la copia de seguridad.

nombre_ficheros El nombre del fichero que se desea restaurar o una máscara formada con los caracteres comodín del MS-DOS que identifique el nombre de los ficheros que se desean restaurar.

Opcionalmente se podrán utilizar los modicadores siguientes con el significado que comentamos:

/S Permite que se restauren los subdirectorios dependientes de la ruta dada. (Evidentemente si se incluye el nombre de un fichero en la línea de comando no tiene sentido su uso.)

/P Solicita la confirmación del usuario cuando se haya de restaurar un fichero con atributo de sólo lectura (+R) o que haya sido modificado posteriormente a la fecha en la que se realizó la copia de seguridad. Resulta muy interesante para evitar reemplazamientos de ficheros que o bien se consideran no modificables y por ello tienen atributo de sólo lectura, o bien se han actualizado tras la ejecución del comando BACKUP. ¡Úselo si coloca caracteres comodín y no desea encontrarse con sorpresas desagradables!

/M Sólo restaurará los ficheros que hayan sufrido modificaciones tras la última copia de seguridad. Es decir restaura las versiones anteriores de los ficheros.

/N Unicamante restaurá los ficheros que ya no existan en la unidad y ruta destino. Muy útil cuando se han realizado borrados accidentales.

/D Presenta una lista de los ficheros que serán restaurados pero no restaura ninguno. Permite por tanto controlar el resultado de la ejecución del comando sin procesarlo.

/B:fecha Restaura sólo los ficheros que han sido modificados antes (*Before*) o en la fecha *fecha*.

/A:fecha Restaura sólo los ficheros que han sido modificados después (*After*) o en la fecha *fecha*.

/E:hora Restaura sólo los ficheros que han sido modificados antes (*Earlier*) o en la hora *hora*.

/L:hora Restaura sólo los ficheros que han sido modificados después (*Later*) o en la hora *hora*.

En los modificadores **/B, /A, /E** y **/L** el formato de *fecha* y *hora* obedece al determinado en la ejecución del comando COUNTRY que dependerá del idioma seleccionado con el comando y que es el mismo que el que aparece en la ejecución del comando TIME o DATE. Algunos ejemplos podrían ser:

```
c:\> restore a: c:\facturas\enero.xls
```

Restaura la hoja de cálculo de nombre ENERO.XLS desde la unidad A: al directorio FACTURAS de la unidad C:.

Si la copia de seguridad constara de varios discos es posible que deba repetir el proceso hasta encontar el disco de BACKUP que contiene al fichero ENERO.XLS.

```
c:\> restore a: c:\facturas\*.xls
```

Restaura todas las hojas de cálculo de extensión .XLS desde la unidad A:, que deberá contener un disco de seguridad, al directorio FACTURAS de la unidad C:. Si no existiera dicho directorio se creará automáticamente antes de reubicar los ficheros.

```
c:\> restore b: c:\facturas\*.xls /d
/s > prn
```

Imprime el listado de todos los ficheros de extensión .XLS que fueron copiados del directorio \FACTURAS o de cualquiera que dependa de él sin restaurar ninguno. Observe la redirección de salida > PRN para imprimir el resultado de la ejecución del comando.

```
c:\> restore b: c:\facturas\*.xls /s
/a:10/06/93
```

Restablece los ficheros anteriormente mencionados que hubieran sido modificados en la fecha de 10/6/93 o con posterioridad.

```
c:\> restore b: c:\facturas\*.xls /m
```

Sólo restablece los ficheros de extensión .XLS al directorio \FACTURAS que hayan sufrido alguna modificación en fecha posterior a la de realización de la copia de seguridad de la que se desea obtener los ficheros que va a restaurar.

```
c:\> restore b: c:\facturas\*.xls
/s /p
```

Como en el ejemplo anterior pero restaura los ficheros desde la unidad B: y extiende los ficheros que vaya a restaurar a todos los subdirectorios que dependan de \FACTURAS. Además, si al ejecutarse el comando se encontrara ya algún fichero a restaurar en el directorio \FACTURAS con atributo de sólo lectura o con fecha de modificación posterior a la de la copia de seguridad, se nos advirtiría con un mensaje para que podamos decidir si deseamos o no, sustituir el fichero ya presente por el que se va a copiar del disco de seguridad (véase más adelante en el artículo).

Si se ejecuta la orden:

```
c:\> backup *.* a: /s
```

se realizará una copia de seguridad de todo el disco duro que podrá restablecerse con la orden:

```
c:\> restore a: c:*.* /s
```

Si se desean restaurar selectivamente ficheros como resultado de algún abultado proceso de copia de seguridad puede ser muy tedioso cambiar de disco de resplado hasta dar con aquél que contiene los ficheros en cuestión recibiendo en cada caso el mensaje:

```
¡ADVERTENCIA! No se encontraron
archivos para restaurar
```

y debiendo repetir la línea de órdenes y cambiar el disquete de la copia de seguridad hasta encontrar el adecuado.

Piense que, tanto si el proceso de backup que llevó a cabo necesitó un gran número de disquetes, como si la copia de seguridad se realizó hace bastante tiempo, es fácil que no recuerde el disco preciso para restaurar unos determinados ficheros.

La solución para ello es mantener un fichero de registros para cada proceso de backup que realice utilizando el modificador */L* en el comando BACKUP, por ejemplo la línea de comando:

```
c:\>backup c:\facturas\*.xls a:
/l:enero.log
```

realiza la copia de seguridad de las hojas de cálculo del directorio FACTURAS y crea un fichero de nombre ENERO.LOG donde se registran los nom-

bres de los ficheros copiados y el número de disco en el que se realiza dicha copia (para más detalles remito una vez más al lector al número del mes anterioi de la revista El usuario de MS-DOS). Con esto, si examina el contenido del fichero de registros o realiza una impresión de él antes de llevar a cabo el proceso de restauración, podrá saber a priori el número de disco que debe insertar.

Recuerde que etiquetar adecuadamente los discos de copia con el número de serie le ayudará, aunque en cualquier caso la etiqueta de volumen (comandos LABEL y VOL) registra la secuencia del disco de seguridad.

MENSAJES

Puesto que las situaciones que pueden concurrir en la ejecución de este comando son muy variadas dado lo estricto de su funcionamiento y lo extensa que puede ser su línea de órdenes, los mensajes que podemos recibir del sistema según las circunstancias que se den son variados y numerosos. Son los siguientes:

*** Se hizo copia de seguridad de los archivos el dd-mm-aa ***

Se informa de la fecha en la que se realizó la copia de seguridad de los ficheros que se intentan recuperar. Es útil cuando se desean restaurar ficheros modificados desde la última ejecución del comando BACKUP ya que permite determinar si el disco insertado es o no el correcto.

Imposible restaurar archivo

Se intenta restaurar un fichero que está actualmente en uso por otro programa. Frecuente trabajando en red, por lo que se aconseja que los procesos de restauración se realicen cuando no esté conectado a la red.

*** Restaurando archivos de unidad n ***
Disquete m

Informa sencillamente de la unidad de la que se están leyendo los datos para ser restaurados y el número del disquete que se está leyendo actualmente.

Inserte disquete de copia de seguridad n en la unidad m

Presione cualquier tecla para continuar...

RESTORE solicita que se inserte un disquete en la unidad adecuada para continuar o iniciar el proceso de restauración.

Disco origen no contiene copias de seguridad de archivos

El disco insertado no es de copias de seguridad, es decir los ficheros que contiene no son resultado de la ejecución de un comando BACKUP. Deberá ejecutar de nuevo el comando insertando un disco adecuado.

Unidades de origen y destino son las mismas

Error en la línea de ordenes: las unidades origen y destino son las mismas, por ejemplo:

C:\> restore a: a:facturas.xls

El último archivo no fue restaurado

Si la unidad destino está completa mientras se realiza el proceso de restauración, o bien si el último fichero que se intentó restaurar estuviera dañado, se presenta este mensaje en la línea de órdenes.

Ejecute el comando DIR o CHKDSK sobre la unidad destino para determinar cuál es la causa real del problema y en caso de insuficienciente espacio en el disco destino, borre algunos ficheros que no necesite antes de reiniciar el comando RESTORE.

¡ADVERTENCIA! Disquete fuera de secuencia
Sustitúyalo o continúe si es el correcto
Presione cualquier tecla para continuar...

Como recordará el lector al ejecutarse el comando BACKUP y si necesita más de un disco para almacenar todos los ficheros de los que se desea realizar una copia de seguridad, se crea una serie de numeración de los discos que permite mantener la integridad del proceso de copia.

Al restaurarlos se debe respetar dicha serie o aparecerá el mensaje anterior. Puede hacer caso omiso de él y pulsar **[Intro]** (obteniendo seguramente errores en los datos restaurados) o puede cambiar el disquete e insertar el correcto.

¡ADVERTENCIA! Archivo
NOMBRE.EXT
es un archivo de solo lectura
¿ Remplazar el archivo (S/N) ?

Si ha utilizado el comando RESTORE con el modificador */P* y el sistema ha de restaurar un fichero con atributo +R de sólo lectura, se encontrará con este mensaje. Pulse [**S**] o [**N**] según decida cambiar el fichero por el guardado en el disco de seguridad o no.

¡ADVETENCIA! Archivo NOMBRE.EXT fue cambiado después de crear copia de seguridad
¿ Reemplazar el archivo (S/N) ?

Como en el caso anterior, si utilizó el modificador /P para que la restauración sea selectiva se le preguntará si desea o no sustituir un fichero que fue modificado (¡en la unidad destino , por supuesto!) después que la copia de seguridad de la que se desea realizar el proceso.

¡ADVERTENCIA! No se encontraron archivos para restaurar

El fichero que se desea restaurar no se encuentra en el disco insertado o ningún fichero del disco de seguridad verifica la máscara indicada en la línea de órdenes.

OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

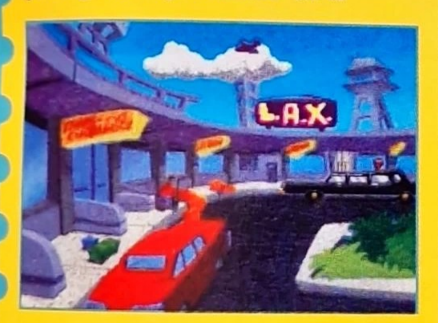
PACK LARRY I/V

**En el juego Larry I, ¿cómo puedo saber la contraseña para entrar en la puerta secreta del bar de Leffty´s?*
** En el juego Larry V, cuando hago el primer viaje en avión a Miami, ¿qué debo hacer para que venga la limusina a buscarme?*

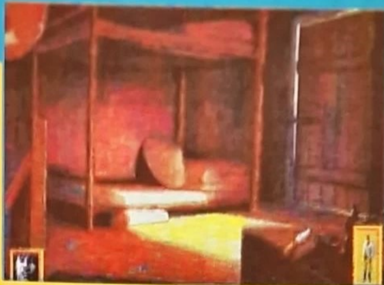
JUAN ANTONIO MARTI
CASTELLON (VALENCIA)

RESPUESTA

* Para conseguir la contraseña, tienes que ir al lavabo y mientras haces tus necesidades leer los típicos mensajes que la gente deja escritos en la



pared. Tras leer unos cuantos obtendrás el que tanto ansías. No tires de la cadena después de hacer tus necesidades o al menos graba antes porque te espera una muerte terrible.
* Te has quedado atascado en un lugar típico en este juego. La solución es muy simple. En el aeropuerto de Miami, tienes que mirar la publicidad que hay por todo el pasillo, en el que te encuentras nada más entrar. Tras mirar algunos anuncios, no olvides las dos pantallas laterales que también tiene publicidad, verás uno que ofrece limusinas en alquiler. Si tienes algo suelto no tienes más que buscar un teléfono que funcione y tras llamar la limusina te estará esperando a la salida del aeropuerto. Si no tienes nada suelto para llamar no tienes mas que racanear por las máquinas a ver si alguien se ha olvidado de recoger



alguna moneda.

HEART OF CHINA

Cuando acabo el vuelo, un campesino aparece y consigo que me de sus ropas, después me dirijo al castillo. ¿cómo entro y que hago allí?

THAMAR PANRAYA BLANCO
MADRID

RESPUESTA

*Espero que hayas aterrizado y te acompañe el ninja ya que si no tendrás muchas dificultades de aquí en adelante. Tienes dos formas de entrar en la fortaleza: por la puerta principal y por los muros.
Para entrar por la puerta principal necesitas estar completamente disfrazado, vístete y pasa como lo hace previamente un campesino. Necesitas también una baca para completar el disfraz. Luego tendrás que ayudar a tu amigo a saltar el muro.
Para pasar por el muro necesitas un plano que indica dónde hay una entrada secreta bajo los muros. Si lo tienes no tienes más que ir al lugar pertinente y pasar cuando los guardias de los muros no te puedan ver.
En cualquier caso, una vez dentro tendrás que buscar a la hija de Lomax que está fuertemente custodiada.
Tendrás que montartelo para que la guardia desaparezca, ¿qué tal un pequeño incendio?. El resto te lo dejo a ti o al Tricks & Tracks de OK PC del número 3.

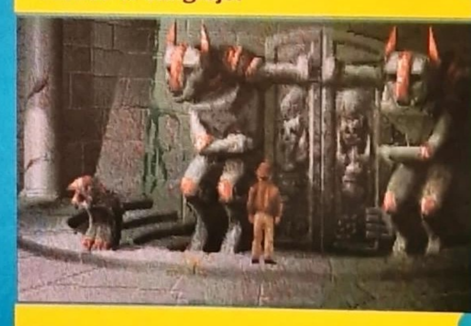
INDIANA JONES (ATLANTIS)

Me gustaría saber cómo se atrapa el cangrejo en la Atlántica. Se por vuestro Tricks&Tracks de la revista nº8 que es con un bocata submarino, el cuál poseo y un objeto bastante macabro, el cuál no encuentro.

PABLO PEÑALOS AMIGO
ASTURIAS

RESPUESTA

*Lo primero que debes encontrar es un pequeño pozo por el que no paran de salir cangrejos. Este es el nido donde deberás colocar la trampa y en cada partida que jueges cambia de lugar por lo que no te podemos decir donde está. El objeto macabro es una trampa que te improvisas con unas costillas de un pobre esqueleto que hay por el laberinto. Cuando estés el nido, pones el bocata, como cebo, en el esqueleto y lo metes en el agua. Cuando saques el esqueleto habrás cazado el cangrejo.



Escribidnos a:



OK CORREO
OK PC
Pza. del Ecuador 2. 1ºB
28016 MADRID
28016 Madrid



DISCOS

B.S.O.

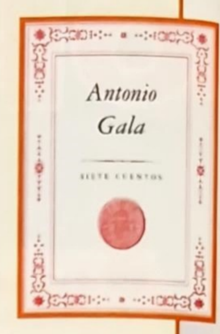
RECOPILACION EXPLOSIVA



De nuevo una estupenda recopilación con este "Banda Sonora Original II", en el que se incluyen temas como: Algo para recordar, Terciopelo azul, El guardaespaldas, Terminator II, Jurassic Park, Drácula, Kika, etc. En conjunto 19 temas selectos que no pueden faltar en una buena colección para los melómanos amantes del cine.

LIBROS

LA MODA DE LOS VEINTE DUROS



Desde aquí queremos felicitar a todos los promotores de la idea de vender minilibros de bolsillo al simbólico precio de cien pesetas, de esta línea hay que destacar dos tipos de libros: los vendidos en librerías de la serie Alianza Cien y los vendidos en quioscos de la serie Veinte Duros. En ambos casos la idea es la misma, conseguir que el libro sea asequible, posibilitar que se pueda leer en cualquier sitio, ya que se puede llevar en el bolsillo de una camisa, y conseguir que el español lea más, costumbre que por desgracia mengua cada día más, aunque según parece tu eres de los que lee ¿verdad?



CINE

Pequeño Buda

UNA NUEVA VIDA

Del director Bernardo Bertolucci, llega esta película que nos narra la historia de Jesse Konrad, un típico chico americano que un día recibe la inesperada visita en su casa de toda una delegación de mojes budistas. Los monjes creen que Jesse podría ser la reencarnación de uno de los más respetados lamas y tras convencer a la familia, se lo llevan al Himalaya. Jesse viajará no sólo a un mundo diferente culturalmente, si no también a través del tiempo, 2500 años atrás, al nacimiento del budismo, en busca de su identidad. Toda una fábula que enseñará al espectador la experiencia única del budismo.

Mucho ruido y pocas nueces

EN LA GUERRA Y EL AMOR...

Esta película es una tragicomedía al amor. Don Pedro, Príncipe de Aragón, y su victorioso ejército vuelven de la guerra a una pintoresca casa de campo italiana. Cuando llegan, comienza la "batalla del amor", en la que confianza y traición, cortesías sociales, atracción física, castidades dudosas, matrimonios en peligro y sobre todo celos, se ven entremezclados con dos románticas parejas como protagonistas. La primera pícara y divertida, y la segunda con un trágico desenlace en el que en la víspera de su boda hacen creer al marido que su futura mujer le ha traicionado.



Demolition Man

LA JUSTICIA DEL 2032



Sylvester Stallone vuelve a la acción tras el éxito de su última película, "Máximo Riesgo". Como policía de Los Angeles, en 1996 ya se tiene ganado el mote de "Demolition Man" por su forma de actuar, tras un duro enfrentamiento con un secuestrador, en el que mueren todos los rehénes por su culpa, es congelado como castigo. En el año 2032 es descongelado para que ponga a raya a Wesley Snipes, en el papel de Simon Phoenix, que está desestabilizando San Angeles, una ciudad del futuro donde todo es matemático; no existen ninguna alegría ya que no se pueden decir palabrotas, no existe el sexo, ni el chocolate, ni un buen filete... es decir el mundo perfecto más imperfecto.

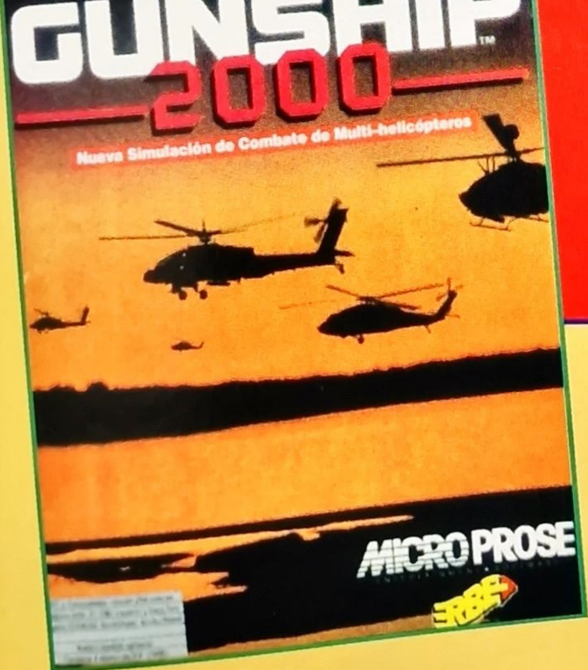
LISTA DE GANADORES DEL CONCURSO GUNSHIP 2000:

1. ALBERT FORTES RIBOT
CASTELLAR DEL VALLES (BARCELONA)

2. FRANCISCO ALARCON ROLDAN
ALCORCON (MADRID)

3. JORGE CARBONELL DIAZ
VILLAVICIOSA DE ODON (MADRID)







ENHORABUENA A LOS GANADORES Y GRACIAS A TODOS LOS PARTICIPANTES.
NO DEJEIS DE SEGUIR CONCURSANDO CON NOSOTROS.

OK PC

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



NUESTROS ELEGIDOS *Del mes*

R A N K I N G

1

REBEL ASSAULT (Lucas Arts/Erbe)
Un juego de simulación con el que vivirás la saga de "La Guerra de las Galaxias" en tu PC. Imágenes digitalizadas a pantalla completa, voces digitalizadas y una excelente banda sonora dan vida a lo último en diversión para los aficionados a los simuladores.

2



DRACULA UNLEASHED
(Viacom New M./Dro Soft)
Todo un juego multimedia en el que tus acciones irán modificando una escalofriante película con el Conde Drácula como protagonista.

3



LITIL DIVIL
(Gremlin/Erbe)
Diviértete con las aventuras de este pequeño diablillo que lo tiene todo el laberinto en su contra.

4



DARK SIDE OF XEEN
(New World C./Proein)
La última entrega de este sorprendente juego de rol que puede añadirse a la versión anterior dando horas de diversión.

5



SIMON THE SORCERER
(Adventure Soft/Erbe)
Un chico normal se ve mágicamente transportado a un mundo de fantasía donde sólo los magos divertidos triunfan.

6



KASPAROV'S
(E.A./Dro Soft)
Un excelente juego de ajedrez totalmente en castellano y en el que podrás enfrentarte a los mejores maestros.

7



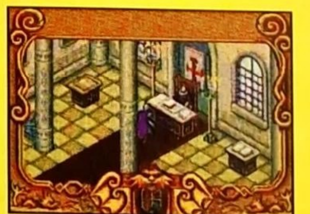
LABYRINTH OF TIMWE
(E.A./Dro Soft)
Un viaje en el tiempo donde tendrás que descubrir los secretos del laberinto de Creta antes de que Minos conquiste el universo.

8



THE BLUE & THE GRAY
(Impressions/Proein)
Un juego des estrategia basado en esta sangrienta guerra civil en la que se enfrentaron dos formas de vida.

9



7TH CITIES OF GOLD
(E.A./Dro Soft)
Vive la aventura del descubrimiento a tu propia ritmo. Funda misiones, aterroriza a los nativos, comercia...

10



INDY CAR RACING
(Virgin/Arcadia)
Un juego superconfigurable donde un pequeño ajuste puede ser la diferencia entre victoria o derrota.



SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION

DIVIERTETE E INFORMATE A TOPE CON OKPC

Si te suscribes ahora a OK PC recibirás por el pago de un año 15 números.

¡No dejes pasar esta oferta! Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con OK PC!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 15 próximos números de OK PC por 7.200 Ptas. (incluido IVA y gastos de envío).

Nombre: ______ Primer apellido: ______

Segundo apellido: ______

Domicilio: ______ Número: ______ Piso: ______

C: Postal ______ Ciudad: ______ Provincia: ______

Edad: ______ Profesión: ______ Teléfono: ______

Firma:

FORMA DE PAGO:

- ☐ Contrarreembolso
- ☐ Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
- ☐ Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A. Plaza del Ecuador 2, 1º «B» 28016 Madrid
Tfno.: 457 53 02; 457 52 03; Fax: 457 93 12

Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03; 457 56 08
Suscripciones por fax. Tfno:457 93 12

* Oferta de lanzamiento válida sólo para España. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.



SUSCRIPCIONES

- Por tfno.: 457 53 02 y 457 52 03
- Por fax: 457 93 12

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
* OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/94


SIMPLEMENTE
DE CINE
SAM & MAX
NO PUEDO PENSAR EN NADA MAS RELAJANTE QUE ESTAR ENCERRADO EN UN COCHE EN MARCHA CON UN PSICOTICO DESILUSIONADO DE SI MISMO !COLEGUITA!
ESTO ES REALMENTE AGRADABLE, SAM ¿PUEDO LLORAR ABIERTAMENTE?
HIT the ROAD
PRONTO EN PC-CD
SNUCKEYS
BUMPUSVILLE
PC-CD
INDIANA JONES
PC
INDY
PC-CD
Day of the Tentacle
CD
STAR WARS REBEL ASSAULT
LA PIRATERIA ES DELITO
¿QUE ES ROPA INTERIOR?
PC
X-WING
PC
B-WING
PC
IMPERIAL PURSUIT
PC
MONKEY ISLAND 2
LeChuck's Revenge
PC-CD
THE SECRET OF MONKEY ISLAND
LUCAS Arts
ERBE
Nº 1 EN PC
ERBE/MCM SOFTWARE, S.A.
MÉNDEZ ALVARO, 57 - 28045 MADRID
TEL.: 539 98 72 - FAX: 528 83 63